

Manuale d'uso

Software professionale per produzione audio-video HD

m.objects v. 4.5

Cos'è m.objects?

m.objects è il software più duttile e flessibile per la realizzazione di produzioni audio-video (AV-Shows) e per la loro riproduzione ed esportazione. Lo spettro di utilizzazione spazia dalla classica proiezione di diapositive agli arrangiamenti più elaborati delle proiezioni digitali, fino ad arrivare alla gestione più complessa dei sistemi AV che utilizzano diversi videoproiettori ed apparecchiature esterne, sincronizzati a numerosi canali audio.

m.objects lavora integralmente in modo grafico e, grazie alla sua struttura visibile e semplice, permette un'utilizzazione intuitiva. Sia l'arrangiamento di immagini statiche (foto e grafica) che l'uso di videoclip, oltre alla gestione completa dell'audio e delle apparecchiature esterne possono essere direttamente gestite con il mouse nell'interfaccia grafica del programma.

All'interno di m.objects sono pertanto disponibili tutti gli strumenti utili per gestire ed elaborare le immagini e di suoni, così come l'organizzazione di file multimediali che potranno essere utili nel progetto. Questo comprende la modifica delle immagini grazie all'elaborazione immagini integrata, sino agli effetti speciali per i file audio.

m.objects possiede due caratteristiche importanti:

- la lavorazione degli arrangiamenti e del materiale media è assolutamente non distruttivo, pertanto non si ha alcuna perdita qualitativa del materiale in output. Tutti gli step di lavoro possono essere annullati in ogni momento, per poi poter riprendere tutte le modifiche apportate. I file sorgente, come foto, video o audio, rimangono quindi completamente inalterati. Questo permette all'utilizzatore di avere a sua disposizione un campo illimitato per la sua creatività, sperimentando quindi senza limiti e timori.
- la riproduzione di una proiezione può avvenire in qualunque punto dell'arrangiamento e godrà della massima qualità di immagini e audio. Le modifiche apportate in fase di montaggio sono fuse nella proiezione ed in questo modo velocizzano il processo di preview, senza necessitare di interminabili procedimenti di rendering che potrebbero limitarne la qualità. Conoscerete già il risultato finale di ogni elaborazione.

Nell'ambito informatico c'è il motto "WYSIWYG" ("What You See Is What You Get" ovvero, "quello che vedi, è quello che avrai"). Questo principio è stato applicato totalmente in m.objects, sia nell'ambito video che anche all'audio ed agli altri file multimediali. Noi lo riassumiamo sotto il concetto di "Rendering Perfetto".

Grazie a queste caratteristiche, molti utenti sono in grado dopo poco tempo, e senza uno studio di documentazione specifica, di utilizzare m.objects senza problemi. Ad ogni modo, per permettervi un approccio il più veloce possibile con m.objects, vi consigliamo di leggere almeno il capitolo "Primi Passi".

INDICE

IN GENERALE

| | |
|-----------------------|---|
| Cos'è m.objects?..... | 1 |
| Cos'è directAV?..... | 2 |

INSTALLAZIONE

| | |
|---|---|
| Nuova installazione..... | 3 |
| Nuova licenza, update, freeware o demo..... | 5 |

CREAZIONE

| | |
|-----------------------------|----|
| Presentazione digitale..... | 7 |
| Proiezione diapositive..... | 8 |
| Diaproiettori..... | 9 |
| m.link..... | 15 |

PRIMI PASSI

| | |
|-----------------------------------|----|
| Iniziare un nuovo show..... | 17 |
| Importare le immagini..... | 18 |
| Modulo schermo virtuale..... | 19 |
| Selezionare ed arrangiare..... | 21 |
| Barra di riproduzione..... | 22 |
| Conoscere gli oggetti..... | 24 |
| Viaggio nel passato (Annulla). .. | 25 |
| Finestra principale..... | 26 |
| Mixare la musica..... | 28 |
| Registrazione da CD-audio..... | 29 |
| Mixare le sorgenti audio..... | 30 |
| Sincronizzare audio e immagini.. | 31 |
| Creazione di un titolo..... | 32 |
| Dissolvenza e trasparenza..... | 34 |
| Posizionamento delle immagini.. | 36 |
| Zoom ed effetti visivi..... | 37 |
| Consigli..... | 40 |

LAVORARE CON I SUONI

| | |
|---------------------------------|----|
| Taglio dei suoni..... | 42 |
| Ottimizzazione dei livelli..... | 43 |
| Inserire effetti audio..... | 43 |
| Gli effetti audio..... | 44 |

LAVORARE CON LE FOTO

| | |
|--|----|
| Requisiti qualitativi dei file..... | 49 |
| Informazioni importanti..... | 50 |
| Importazione immagini..... | 52 |
| Color Management, mixaggio immagini ed elaborazione..... | 55 |

PRESENTAZIONE DIRECTAV

| | |
|-----------------------------|----|
| Rendering da m.objects..... | 59 |
| Post Processing..... | 59 |
| Rendering con file EXE..... | 60 |
| Gestione remota..... | 61 |

M.OBJECTS - IL SISTEMA

| | |
|---|----|
| Aggiornamenti di sistema e moduli aggiuntivi..... | 62 |
| Requisiti di sistema..... | 63 |

| | |
|---------------|----|
| CONTATTI..... | 65 |
|---------------|----|

Cos'è directAV?

directAV™ rappresenta la tecnologia utilizzata dal software di m.objects per l'elaborazione, la presentazione dell'esportazione del materiale video ed audio ad alta risoluzione. Attraverso la tecnologia software più avanzata, l'ottimizzazione scrupolosa e l'utilizzo delle caratteristiche di qualunque computer disponibile, directAV raggiunge una qualità di prima classe. I punti fondamentali per lo sviluppo di directAV sono:

- Non esiste praticamente alcun limite alla risoluzione in uscita: High Definition anche superiore allo standard HDTV. Volendo si possono usare molteplici uscite video per un ulteriore aumento della risoluzione finale.
- Capacità di riproduzione corretta del colore: ICC Color Management integrato, con la gestione e l'elaborazione corretta delle apparecchiature in output calibrate (monitor e proiettori digitali).
- Effetti dinamici come dissolvenze, zoomate, effetti visivi, rotazioni e molto altro.
- Riproduzione fedele delle immagini in modalità progressiva per qualità superiori e riproduzione di immagini sincronizzata con l'apparecchiatura utilizzata.

Per ottenere le prestazioni ottimali con arrangiamenti complessi grazie alla migliore ottimizzazione di directAV, è tuttavia necessario avere un computer con dei requisiti tecnici indispensabili. A questo proposito troverete il capitolo "Premesse di Sistema".



directAV™

directAV è un marchio registrato da m.objects Präsentationstechnik e.K.

Installazione

Update di una versione precedente

L'aggiornamento non richiede una disinstallazione del programma pre-esistente. L'installazione aggiornerà il programma mantenendo tutte le impostazioni della precedente versione e tutti i lavori (proiezioni) nelle cartelle di m.objects.

Nuova installazione

Potete installare ed avviare m.objects v4 con Microsoft Windows 98 SE, ME, 2000, XP e Vista. Il programma è compatibile con tutti i Microsoft Service Pack disponibili (aggiornati autunno 2008). Le versioni più recenti del programma verranno adattate all'attuale sistema ed ai suoi requisiti. Nel caso in cui dobbiate installare un nuovo sistema come Windows XP Service Pack 3, controllate nel sito internet del produttore i consigli e le eventuali necessità da applicare durante un aggiornamento. Durante l'aggiornamento del programma con Windows Vista e Longhorn Server, troverete la documentazione su come procedere in una versione successiva del manuale.

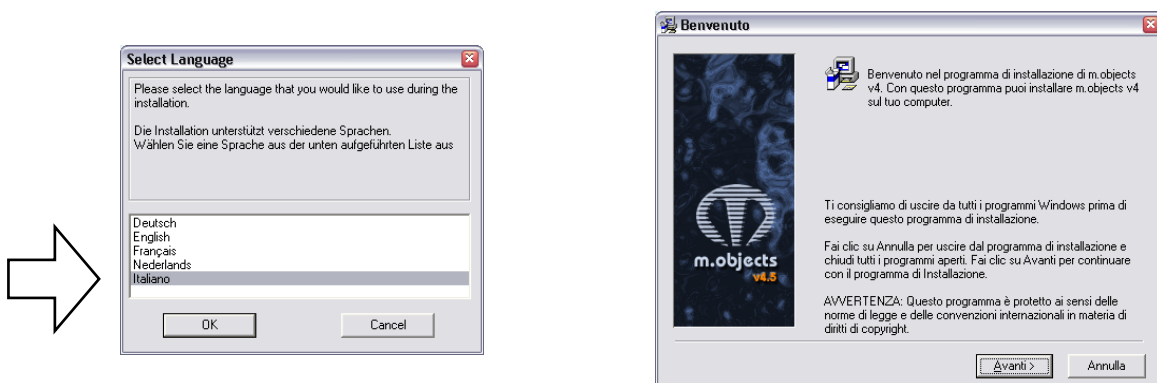
Le versioni "evolute" del programma (m.objects PLUS ed m.objects PRO) sono fornite di una chiave di sicurezza, sotto forma di penna USB (Dongle). Nel caso in cui disponiate di questa chiave, inseritela cortesemente nel vostro PC prima di iniziare l'installazione del Software.

Questa chiave USB è compatibile con tutte le porte USB 1.1 o USB 2.0. Può essere utilizzata senza problemi anche con un adattatore multiplo di porte USB.

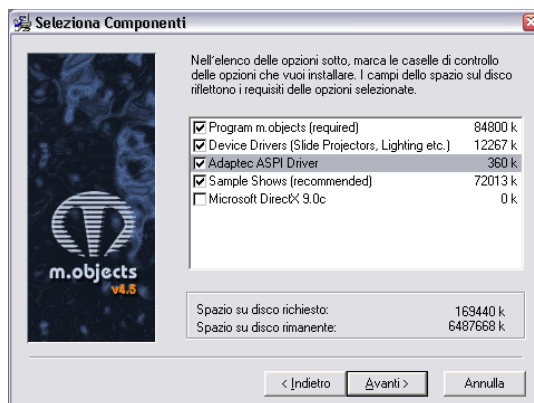
Qualora dobbiate inserire una chiave parallela (ormai non più in uso), la procedura può avvenire senza problemi con l'inserimento di altre apparecchiature a porta parallela (stampante, scanner). Normalmente non crea problemi l'utilizzo di molteplici chiavi per diversi pacchetti di programmi.

Se installate una versione scaricata da internet, assicuratevi di salvare prima il file scaricato (per es. mdli2104.exe o simili) nel vostro HardDisk e di avviarlo solo successivamente. Per l'installazione da CD, è semplicemente necessario inserire il CD e l'installazione sarà avviata automaticamente. La copia manuale dei Files nel vostro HardDisk non è possibile. Se avete disattivato nel vostro sistema operativo la funzione auto start oppure se il CD viene inserito prima o durante l'avvio di Windows il programma non partirà in automatico. In tal caso fate semplicemente doppio click con il tasto sinistro del mouse sull'icona del vostro lettore CD-ROM, oppure su Windows Explorer, ed avviate Setup.exe.

Scegliete la lingua desiderata. Qualora vogliate utilizzare una lingua diversa dal tedesco (Deutsch), potete selezionarla in fase di installazione oppure, in seguito, nel menù del programma.



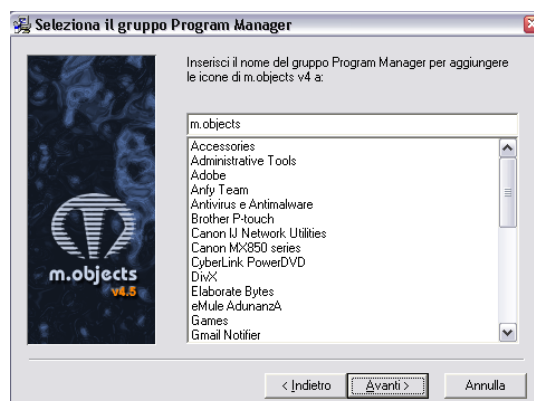
Proseguite durante l'installazione fino alla scelta dei componenti software da installare. Consigliamo di selezionare tutti i campi disponibili. Se state utilizzando un sistema operativo Windows Vista, non dovete selezionare l'ASPI Driver. Il driver Asaptec ASPI verrà utilizzato da m.objects per permettere il salvataggio di file audio digitali da un CD-Audio. L'installazione del driver avviene automaticamente dopo la chiusura dell'installazione di m.objects. Se durante l'avvio di m.objects compare una finestra di dialogo in riferimento al driver ASPI mancante, è plausibile che l'ASPI Manager non sia stato installato correttamente. Potete porvi rimedio in qualunque momento avviando nuovamente il Setup di m.objects, selezionando solo questo componente dell'installazione.



L'installazione di Microsoft DirectX è da eseguire se non siete sicuri di trovare una versione recente di questi componenti multimedia nel vostro PC.

Visto che il programma d'installazione di m.objects non può riconoscere la versione DirectX installata nel vostro sistema, consigliamo di procedere comunque all'aggiornamento.

E' possibile che l'installazione di DirectX richieda alcuni Mb nello spazio disponibile dell'hard disk.



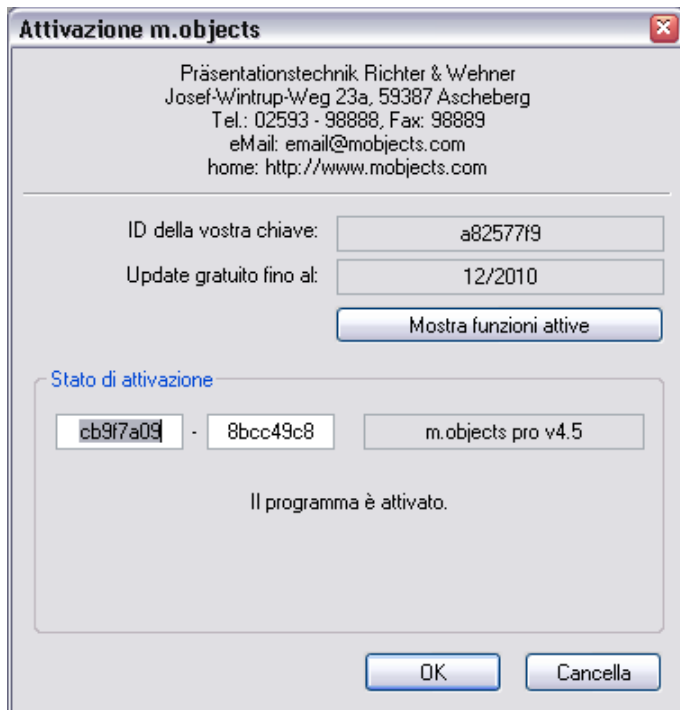
Terminata l'installazione, potete avviare il programma.

All'avvio del programma (solo durante il primo avvio) potete attivare i componenti per gestire apparecchiature esterne come diaproiettori, centraline, impianti di illuminazione oppure se volete sincronizzare m.objects con un altro PC.

Se avete acquistato la versione "direct-AV" del programma, non dovete selezionare alcun driver per gli apparecchi esterni, chiudendo semplicemente la finestra utilizzando il tasto OK.

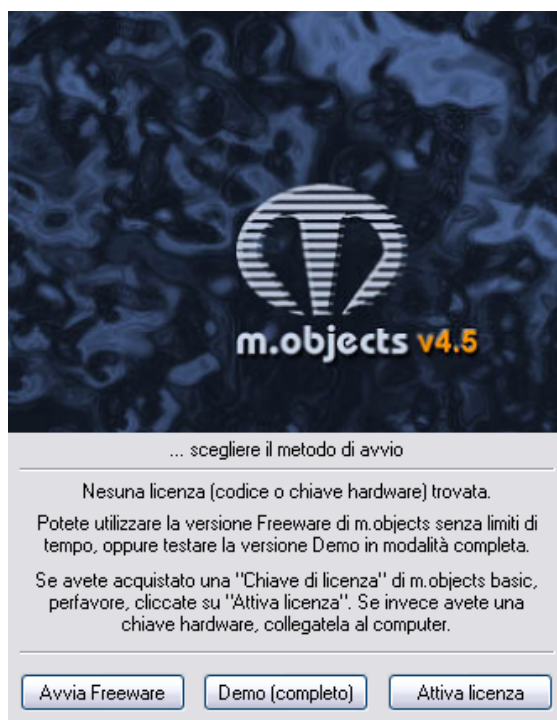
Nuova licenza, Update, Freeware o Demo

Dopo aver installato il programma, potete aprire m.objects direttamente dall'icona sul desktop oppure aprendo il menù Start di Windows. Al primo avvio del programma delle versioni "evolute" (m.objects PLUS e PRO), verrà visualizzata automaticamente la finestra per l'inserimento del codice di accesso.



I numeri riportati in questa guida sono unicamente degli esempi dei codici alfanumerici in vostro possesso. Questa finestra vi segnala che la procedura è andata a buon fine e che la Dongle/chiave è stata riconosciuta. Se non avete alcuna Dongle/chiave di m.objects, potete utilizzare il programma gratuitamente in modalità Freeware o Demo. Nella modalità Freeware potete utilizzare due tracce per le immagini e i video e una per l'audio in stereo. In questo modo potete creare delle proiezioni che possono poi essere esportate. L'esportazione delle proiezioni, così come la realizzazione di presentazioni live, sono tuttavia limitate in questa modalità.

Cliccate sulla versione Demo per poter testare tutte le funzioni di cui dispone m.objects. In questa versione, infatti, sono disponibili tutte le funzioni di m.objects PRO. In questo modo è possibile arrangiare tantissime tracce immagini/video e audio, tuttavia il tempo massimo a disposizione per la proiezione si limita a 2 minuti di durata.



Il pulsante "Attiva Licenza" è destinato solo per gli utenti di m.objects BASIC.

Per eliminare infatti alcune limitazioni della modalità Freeware, dovete inserire il codice di attivazione. L'attivazione del programma comporta la comparsa delle due tracce audio e le due tracce immagini. Il codice di attivazione per m.objects basic consiste in 4 blocchi, ognuno composto da 8 caratteri alfanumerici. Ulteriori informazioni sono a disposizione nel “m.objects – Il Sistema”.

Qualora, nonostante la licenza per m.objects PLUS o PRO e l'inserimento corretto della Dongle/chiave, appaia la maschera “...scegliere il metodo di avvio”, è possibile che la vostra chiave non sia stata riconosciuta dal sistema. Potete pertanto controllare nel menù Opzioni/Attivazione all'interno del programma il campo “ID”. Se trovate 00000000, ricontrollate di aver inserito correttamente la chiave nella porta del Vostro PC o provate a cambiare porta. Qualora il problema persista, rivolgetevi al Vostro rivenditore m.objects (ved. “Contatti”).

Update a pagamento

Se la Vostra Dongle/chiave è stata riconosciuta ma visualizzaste la scritta “Questa chiave non è valida per la versione del programma avviata”, è necessario scaricare l'aggiornamento per continuare a lavorare con il programma. Grazie al codice di attivazione in vostro possesso, è possibile capire fino a quale data avete diritto agli aggiornamenti gratuiti (solitamente 1 anno dall'acquisto). Per ulteriori informazioni, contattate il vostro rivenditore. Potete consultare anche il sito m.objects per avere informazioni aggiuntive.

Una volta effettuato l'aggiornamento del programma o il suo Upgrade a pagamento, otterrete un nuovo codice d'accesso. Dopo aver inserito il nuovo codice e dopo avere cliccato su accetta, apparirà la scritta Codice di attivazione accettato.

I codici di accesso sono comunque controllabili e modificabili su richiesta.

Creazione

Proiezione digitale

Per la preparazione e la riproduzione unicamente di proiezioni digitali su monitor, proiettori o apparecchi TV, non è necessario effettuare ulteriori impostazioni all'interno di m.objects.

Per le proiezioni con proiettori digitali, è tuttavia consigliabile l'utilizzo di computer Desktop. Questa macchina è particolarmente efficace anche durante la lavorazione di materiale video ad alta risoluzione durante la fase di riproduzione. Il programma può tuttavia essere utilizzato anche da un comune Notebook.

Un computer Desktop, grazie alla potenza di calcolo, offre la possibilità di utilizzare contenuti multimediali diversi, gestiti contemporaneamente da diverse periferiche collegate al pc (es. più videoproiettori) grazie alla funzione "desktop esteso". Infatti, grazie all'uso di più uscite video, durante la fase di produzione, m.objects (insieme a tutte le funzioni) può rimanere su uno schermo mentre lo schermo virtuale è ben visibile in modalità fullscreen (pieno schermo) su un altro monitor o videoproiettore. Con la stessa tecnica, per gli utenti che fanno conferenze, durante la proiezione appaiono per l'oratore, in modo chiaro e preciso, gli arrangiamenti ed i testi di aiuto, mentre il pubblico vedrà unicamente la proiezione.

Attivazione del Desktop esteso: basta cliccare con il tasto destro su un'area vuota del desktop e scegliere la voce "Proprietà" nel menù. Proseguire poi nella cartellina "Impostazioni".

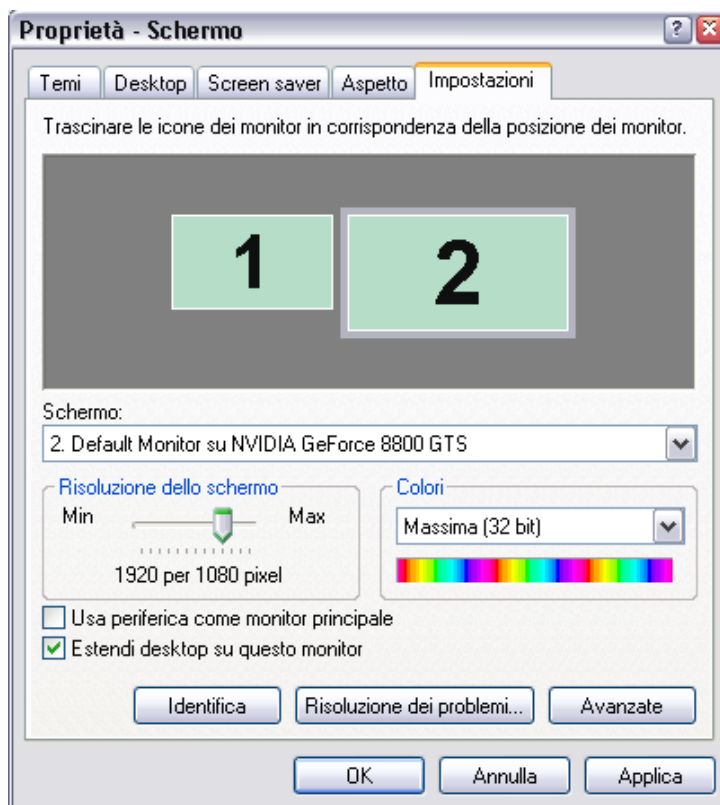
Per ogni uscita disponibile della scheda grafica verrà visualizzato un rettangolo che indica i monitor attivi o attivabili. Per le schede grafiche basate su processori Nvidia, verrà visualizzato un unico simbolo fino a che non verrà collegato un secondo monitor/videoproiettore. Le schede grafiche ATI gestiscono il collegamento ad un secondo apparecchio solo in seguito all'avvio del sistema principale. Per poter proseguire con la configurazione, dovete collegare in un secondo momento il monitor oppure il proiettore. La condizione ottimale sarebbe quella di utilizzare le stesse apparecchiature della configurazione, anche durante la proiezione.

Attivate attraverso un click del mouse il simbolo con la cifra 2 e posizionatevi sul comando "Estendi desktop su questo monitor". Impostate ora la risoluzione corretta per il vostro monitor o proiettore. La risoluzione del secondo video può essere tranquillamente diverso dalla risoluzione del primo apparecchio collegato. Nel caso di computer portatili, è possibile collegare un solo proiettore digitale (o monitor) in parallelo.

Se non siete sicuri su quale sia la risoluzione ottimale per la vostra apparecchiatura, controllate sul manuale di istruzione. Normalmente i valori ottimali sono indicati nella "Risoluzione fisica" o "Risoluzione ottimale", mentre nella "Risoluzione massima" solitamente viene indicato un valore troppo alto rispetto al necessario.

Per confermare cliccare su Applica e poi su OK, in modo da far arrivare all'apparecchiatura in uscita un segnale video. Normalmente dovrete visualizzare il fondo del desktop (immagine o colore). I due desktop risulteranno uno affiancato all'altro, perciò per spostarsi da una finestra all'altra, è sufficiente spostare il mouse oltre l'area dello schermo principale (solitamente verso destra). La superficie del desktop utilizzabile è ora composta dalla somma di entrambi gli schermi. In questa modalità è possibile posizionare le finestre e le icone in entrambi gli schermi.

m.objects è in grado di gestire questa funzione in modo ottimale, per informazioni consulta la sezione "Schermo".



Diaproiettori

L'utilizzo di m.objects per la gestione dei classici diaproiettori avviene tramite l'avvio del programma Dia-AV o del modulo aggiuntivo Dia-AV caricato in un sistema direct-AV, ved. "m.objects – Il Sistema".

Qualora durante l'installazione abbiate selezionato un caricatore per la gestione di apparecchi esterni, durante il primo avvio del programma sarà necessario sintonizzare le vostre periferiche con il sistema. Potete comunque procedere con la sintonizzazione in un secondo momento entrando nel menù Impostazioni/Impostazioni caricatore. Questo menù non è disponibile qualora abbiate installato solo la variante direct-AV di m.objects. E' consigliabile azzerare i caricatori e i diaproiettori prima di cominciare la creazione di una proiezione. Le caratteristiche intrinseche e le limitazioni dei diaproiettori, come per esempio le tempistiche necessarie per il trasporto delle dia, sono già calcolate da m.objects. Sarete comunque in grado di riconoscere pregi e difetti dei vostri diaproiettori durante l'elaborazione della proiezione.

Alla domanda frequente in ambito della gestione con Notebook di proiettori "Come posso collegare dei proiettori o delle centraline con porte seriali ad un Notebook, se questo Notebook non ne è dotato?", la risposta è "Con un adattatore USB <->RS232", infatti esistono alcuni adattatori che hanno a disposizione una porta seriale COM. Ad ogni modo sembra che non tutti gli adattatori seriali siano idonei per un collegamento del genere. I migliori risultati si sono avuti con adattatori del tipo ATEN UC 232A.

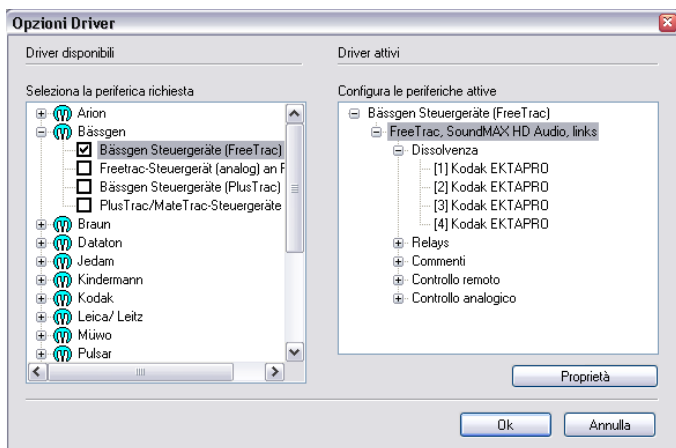


Dopo l'installazione di un adattatore di questo tipo, presente nelle Risorse del Computer di Windows (Gestione Sistema -> Sistema) il collegamento alla porta COM è ora disponibile. Collegate l'adattatore alla porta USB del computer per riconoscere l'indirizzo COM.

Di seguito alcuni esempi per l'impostazione del caricatore. Principalmente è possibile collegare il caricatore con l'apparecchiatura, direttamente al PC oppure in seguito al lettore CD per la riproduzione della proiezione. Durante le impostazioni del caricatore è necessario specificare la tipologia del proiettore.

Se per esempio volete utilizzare tre proiettori del tipo Leica Pradovit P600 senza collegarli al PC tramite porta seriale, potete utilizzare una centralina. m.objects può fungere da centralina come all'incirca una Bässgen TRIPLEX. Nelle impostazioni del caricatore definite i tre proiettori come Leica P600.

Esistono tuttavia alcune eccezioni per l'utilizzo dell'interfaccia di gestione m.link. Se volete utilizzarla per la riproduzione tramite CD o lettore DAT, selezionate la variante m.link del caricatore per questi proiettori. Un esempio: la versione twin dei Rollei può essere selezionata dal caricatore Versione Rollei (RS232) per PC direttamente dal PC. Per l'impostazione della riproduzione della proiezione da un CD precedente selezionate sul caricatore Versione Rollei (RS232) da m.link.



Sulla parte sinistra di questa finestra trovate diversi nomi di produttori. Cercate il nome del produttore dell'apparecchio con il quale m.objects dovrà comunicare direttamente. Cliccate sul bottone + vicino al nome, per vedere le diverse versioni. Posizionate il puntatore del mouse sulla versione che volete attivare. Dopo la selezione (ved. Sotto) del caricatore, apparirà sulla parte destra della finestra sotto la dicitura "driver attivi". Dovete solo selezionare il driver che volete collegare con il vostro apparecchio. Per deselezionare il driver, riportate il puntatore del mouse alla posizione

precedente. Le impostazioni del driver disattivato rimangono invariate, pertanto potrete riattivarle in seguito con un semplice click del mouse.

Kodak P-Com
EKTAPRO 40x0, 50x0, 70x0, 90x0
Leica RT-s, Leica RT-m, Leica Pradovit PC

Collegamento tramite porta seriale con un PC

I proiettori con porta P-Bus (protocollo P-Com) possono, a scelta, essere collegati direttamente con le porte seriali del PC.

Più apparecchiature collegate con porte seriali

Le apparecchiature come i Kodak EKTAPRO 70x0 e 90x0, Leica RT-m e Leica Pradovit PC permettono il collegamento fino a 16 proiettori con una centralina. Pertanto è necessario collegare il PC al primo proiettore P-Bus tramite il cavo seriale di collegamento. Dall'uscita del proiettore P-Bus out collegate il proiettore successivo tramite la porta P-Bus in. L'ultimo proiettore della catena può essere anche un Kodak EKTAPRO 4020, 5020 o Leica RT, in quanto questi ultimi non hanno la porta P-Bus out.

I proiettori di una catena devono avere tassativamente gli indirizzi comuni, altrimenti non sarà possibile avere una sincronizzazione perfetta della catena stessa.

Gli EKTAPRO 70X0 E 90X0, così come i Leica RT-m, hanno un piccolo sistema di identificazione indirizzo sopra la porta P-Bus. La freccia al centro del caricatore a destra indica l'indirizzo del proiettore a 0 (primo proiettore). Non importa in quale posizione della catena si trova il caricatore, in quanto sarà sempre considerato come primo proiettore (in m.objects viene indicato normalmente come proiettore A). L'indicatore di indirizzo del proiettore, che deve reagire come secondo proiettore (proiettore B), deve essere indicato come numero 1. I proiettori Kodak EKTAPRO riconoscono un a modifica delle impostazioni di indirizzo degli strumenti ai quali vengono collegati o scollegati.

I proiettori di tipo Leiva Pradovit PC non necessitano di un'impostazione manuale dell'indirizzo. E' normale che il primo proiettore della catena – visibile dal PC – verrà considerato come primo proiettore (Proiettore A).

Apparecchio unico con molteplici porte seriali

Tutti gli apparecchi compatibili P-Com, così come gli EKTAPRO 40x0, 50x0 e Leica RT-s, possono essere gestiti con m.objects in modo indipendente tramite molteplici porte seriali. In questo modo verranno salvate le molteplici impostazioni del caricatore.

Questa finestra appare automaticamente quando viene impostato per la prima volta il caricatore. Potete ovviamente impostarlo in seguito ed in ogni momento tramite Impostazioni / Impostazioni caricatore che vedete visualizzate sulla parte destra della finestra sotto il nome del caricatore, tramite doppio click.

Naturalmente è possibile combinare entrambe le varianti, quindi si possono collegare molteplici porte con altrettanti proiettori.

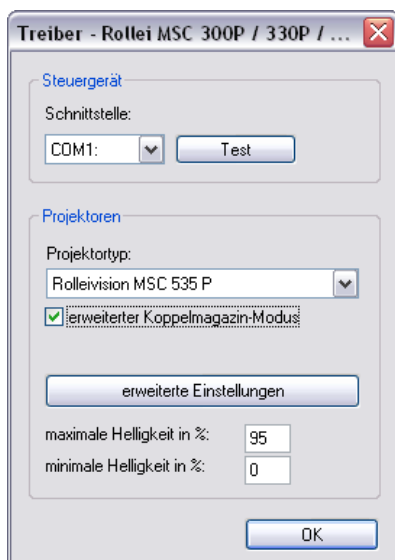
Per l'utilizzo di m.link vedete m.link (molteplici proiettori)“.

Rolleivision twin
MSC 300P, 325P, 330P, 535P und 66 dual P

ANALOGICO

I proiettori di tipo MSC P o 66 dual P possono a scelta essere collegati direttamente alla porta seriale di un PC.

Con la funzione Test è possibile verificare se esiste il collegamento con il proiettore. I vecchi proiettori del tipo MSC 300 P (anno di fabbricazione 1997) vengono riconosciuti e possono essere utilizzati dopo aver effettuato l'update del firmware del proiettore. Mettetevi eventualmente in contatto con l'azienda produttrice, Franke & Heidecke (in origine Rollei) di Braunschweig.



La Modalità caricatore espansa è necessaria se si vogliono utilizzare più di 225 diapositive senza pausa. Questa modalità è tuttavia disponibile solo per apparecchiature assemblate dopo il 2001. Per le apparecchiature più vecchie può essere attivata se il proiettore è stato aggiornato con un Firmware Rollei dopo il 2001 ed è possibile utilizzare alcune funzioni. Anche senza l'attivazione di questa modalità, è possibile lavorare con caricatori a cascata, con un limite di 255 diapositive senza pause.

Per l'utilizzo delle tipologie di caricatori, che non possono essere collegati a cascata, è tuttavia possibile richiedere la Modalità caricatore espansa.

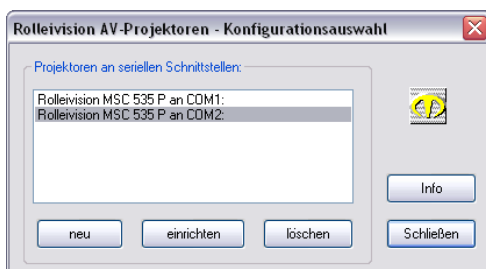
E' possibile, inoltre, impostare la Luminosità massima e minima delle lampade – a seconda del materiale e del tipo di alimentazione e contatore elettrico a disposizione.

Collegamento di molteplici apparecchi Rollei a diverse porte seriali

E' possibile collegare molteplici Rolleivision twin a diverse porte seriali tramite m.objects, e possono essere gestiti indipendentemente gli uni dagli altri. Ovviamente è necessario impostare i diversi caricatori.

Questa finestra appare automaticamente quando impostate per la prima volta il caricatore. Potete naturalmente procedere con le impostazioni in un secondo momento tramite il menù Impostazioni / Impostazioni caricatore nel quale dovete fare doppio click nella parte destra della finestra.

Lavorare con m.link ved. Sotto Per lavorare con m.link ved. "m.link (diversi proiettori)".



Kindermann MPC
diafocus 2500/66 MPC, Silent 2500 MPC, F2004

I proiettori di tipo Kindermann diafocus MPC e Silent MPC possono a scelta essere collegati direttamente alle porte seriali di un PC. E' possibile invece collegare il modello diafocus MPC ad un proiettore più semplice, tramite il cavo usato per la centralina (normalmente diafocus 2500 TL). In caso stiate utilizzando un Silent 2500 MPC potete collegare successivamente due proiettori (per es. Silent 2500 o Silent 2500 Select s), in questo modo da avere a disposizione un sistema che lavori con due o tre proiettori indipendenti. Nei limiti della flessibilità data dalla gestione con segnale tape, è possibile utilizzare il Kindermann F2004 per gestire al massimo quattro proiettori AV.

Gestione nella modalità flessibile enhanced.

Il caricatore Kindermann MPC (enhanced) offre al PC, così come al caricatore m.link – un'enorme flessibilità per questo tipo di proiettore.

E' raccomandabile utilizzare un dia focus MPC con Firmware 6.6, oppure un Silent MPC con Firmware 7.7 o superiore. Il Baudrate del proiettore deve essere impostato a 9600 Baudrate per questo modulo (controllo remoto del proiettore -> Ctrl – Status – 3). Altrimenti il proiettore deve essere impostato in base alla modalità PC più idonea. Questo deve essere fatto per il dia focus MPC dopo ogni collegamento tramite la combinazione di tasti Home-0 (indicazione SF), poi Home-9 (indicazione SL). Silent MPC necessita invece di una sola impostazione. Utilizzate la combinazione di tasti Home-9, premendo Ctrl-Status-Home-5-Status. Nella parte destra del display del proiettore apparirà "rs232" (in minuscolo!).

Tramite la funzione Test è possibile verificare se esiste realmente un collegamento al proiettore. Se sì, verrà visualizzato il numero seriale e lo status del firmware del proiettore.

Una verifica del tipo di caricatore va avviata se si utilizza un Silent MPC con un Firmware 7.8 o superiore. In questo modo è possibile con il proiettore effettuare un cambio di caricatore alla posizione 1. Altrimenti il display indicherà fino al numero 99, dopo un cambio di caricatore, e poi di nuovo il numero 0.

Nel Tipo di proiettore, in caso di diafocus MPC, è necessario selezionare Kindermann per entrambi gli apparecchi. Con Silent MPC bisogna invece impostare Kindermann Select come proiettore numero 1, mentre i proiettori numero 2 e 3 vanno impostati come Kindermann, fino a quando non viene utilizzato nessun Kindermann Silent Select come slave.

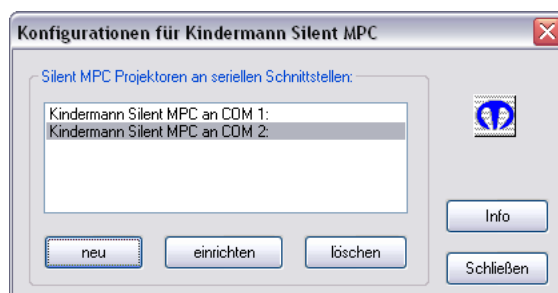
Esiste la possibilità di impostare la Luminosità massima e Luminosità minima – nel rispetto del materiale e dell'idoneità degli effetti luce desiderati.

Molteplici apparecchi Kindermann da diverse porte seriali

Con m.objects è possibile gestire indipendentemente gli uni dagli altri due o tre proiettori collegati tramite diverse porte seriali. Quindi è necessario impostare diverse procedure del caricatore.

Questa finestra appare automaticamente quando impostate per la prima volta il caricatore. Potete naturalmente procedere con le impostazioni in un secondo momento, tramite il menù Impostazioni / Impostazioni caricatore, facendo doppio click sulla parte destra della finestra sul nome del caricatore.

Lavorare con m.link ved. Sotto Per lavorare con m.link ved. "m.link (diversi proiettori)".



Centraline Bässgen

TCQ, TCX, UX-Reihe, BASIX, TRIPLEX, QUATRIX, APEX u.a., Zett Digitronic

ANALOGICO

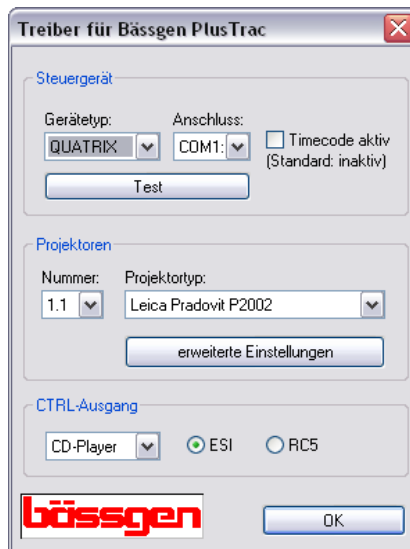
Centraline Bässgen con una porta seriale del PC

Con una centralina di questo tipo – a seconda del modello – potete utilizzare praticamente qualunque tipo di proiettore dia AV e più unità contemporaneamente. In questo caso è possibile utilizzare anche dei relays, se necessario.

Le funzioni Timecode e CTRL-Uscita al giorno d'oggi non hanno quasi più significato, in passato sono state utilizzate per la realizzazione di un supporto Speaker (commenti live). Questo tipo di necessità è tranquillamente assecondabile oggi con una tecnica più semplice ed elegante. Se non volete lavorare con la funzione di Timecode SMPTE esterna, disattivate cortesemente il box sottostante.

Tramite la funzione Test potete verificare se esiste un collegamento con la centralina. Per le centraline più recenti è necessario inserire il tipo di apparecchio ed il numero di versione della centralina.

Oltre all'impostazione del Tipo di centralina dovete indicare che tipo di proiettore intendete utilizzare per lavorare. Quest'informazione è molto importante per m.objects per permettergli di impostare il corretto timing per la dissolvenza di immagini, così come per poter offrire le funzioni particolari dei proiettori.

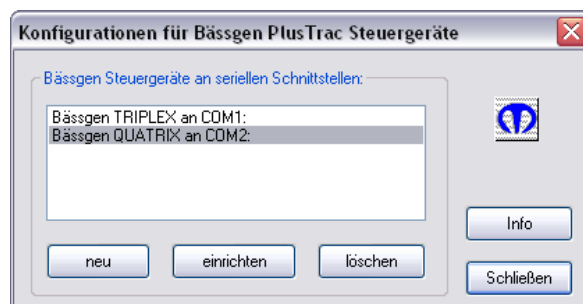


L'impostazione deve essere effettuata per ogni Numero di proiettori, anche se si utilizzano proiettori di tipo diverso.

Molteplici centraline Bässgen da diverse porte seriali

m.objects è in grado di gestire indipendentemente molteplici centraline da diverse porte seriali. Per questo è necessario impostare le diverse procedure del caricatore.

Questa finestra appare automaticamente quando impostate per la prima volta il caricatore. Potete naturalmente procedere con le impostazioni in un secondo momento, tramite il menù Impostazioni / Impostazioni caricatore, facendo doppio click sulla parte destra della finestra sul nome del caricatore.



Centraline Bässgen collegate a un lettore CD o ad un registratore DAT

Per una riproduzione della proiezione che sia indipendente dal PC con le centraline Bässgen, esistono due varianti di segnali che gestiscono i caricatori.

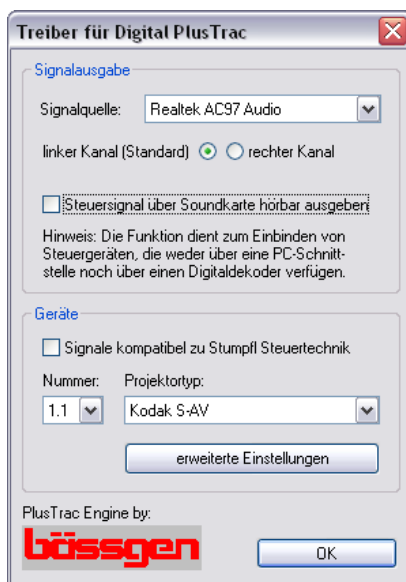
Bässgen PlusTrac digital

Il caricatore PlusTrac/MateTrac digital è utile per l'inserimento di informazioni di comando nascoste nel segnale audio. Viene utilizzato solo per le impostazioni dei file audio per CD o DAT.

Sotto la Sorgente Segnale dovete indicare il nome dell'uscita audio della scheda audio che andrete ad utilizzare. Solo dopo che la scheda audio è stata correttamente installata, m.objects si occuperà di trovare le corrette impostazioni. La funzione Segnale di gestione udibile dalla Scheda Audio va selezionato solo se utilizzate la centralina senza porte PC e se volete controllare i proiettori dal PC.

Segnale compatibile con Stumpfl Steuertechnik non è da attivare, come il testo lascia già chiaramente intendere, se si utilizzano centraline Bässgen. Se si vuole utilizzare una centralina Stumpfl con impostazioni standard tramite CD, è necessario attivare il flag nel quadratino presente nella finestra sopra indicata.

Inoltre dovete ancora comunicare al caricatore con quale proiettore intendete lavorare. Questa informazione è



fondamentale per m.objects che deve utilizzare il giusto timing per il cambio d'immagine, così come il poter offrire al meglio le funzioni dei proiettori.

E' necessario procedere con l'impostazione per ogni Numero di Proiettori, anche se si lavora con diversi tipi di proiettori contemporaneamente.

Bässgen Freetrac digital

La modalità Freetrac offre un'ampiezza maggiore di banda per il controllo delle apparecchiature, tramite la quale è possibile avere una riproduzione differenziata di curve luminose non lineari.

Le impostazioni che seguiranno assomigliano a quelle sopra elencate. Fondamentalmente è possibile impostare una luminosità massima e minima delle lampade dei proiettori. In questo modo è possibile una personalizzazione delle impostazioni della proiezione.

Centraline Stumpfl SD Monitor PC, SD 202, SD 302, SD 402, SD 404

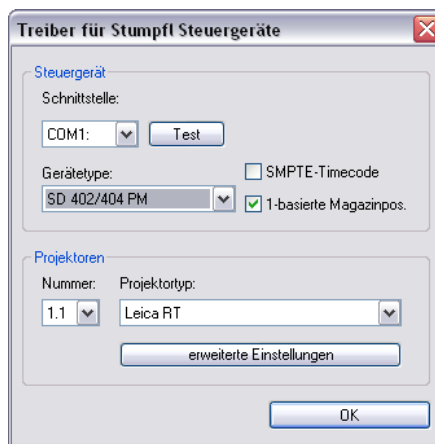
ANALOGICO

Centraline Stumpfl collegate a porte seriali del PC

Con una centralina di questo tipo – a seconda del modello – potete utilizzare praticamente qualunque tipo di proiettore dia AV e più unità contemporaneamente. In questo caso è possibile utilizzare anche dei relais, se necessario.

Le funzioni Timecode e CTRL-Uscita al giorno d'oggi non hanno quasi più significato, in passato sono state utilizzate per la realizzazione di un supporto Speaker (commenti live). Questo tipo di necessità è tranquillamente assecondabile oggi con una tecnica più semplice ed elegante. Se non volete lavorare con la funzione di Timecode SMPTE esterna, disattivate cortesemente il box sottostante.

1-Posizione caricatore base deve essere sempre attiva. Nel caso in cui vogliate lavorare con un commutatore DIP collegato alla centralina oppure abbiate attivato il menù di impostazioni della modalità PDC, è necessario togliere il flag dal quadratino. Über die Schaltfläche Test können Sie prüfen, ob eine funktionsfähige Verbindung zum Steuergerät besteht.



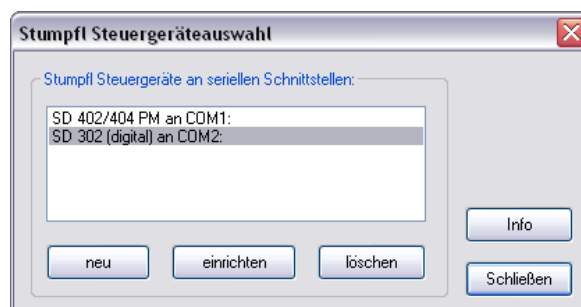
Oltre all'impostazione del Tipo di centralina dovete indicare che tipo di proiettore intendete utilizzare per lavorare. Quest'informazione è molto importante per m.objects per permettergli di impostare il corretto timing per la dissolvenza di immagini, così come per poter offrire le funzioni particolari dei proiettori.

L'impostazione deve essere effettuata per ogni Numero di proiettori, anche se si utilizzano proiettori di tipo diverso.

Molteplici centraline Stumpfl da diverse porte seriali

m.objects è in grado di gestire indipendentemente molteplici centraline da diverse porte seriali. Per questo è necessario impostare le diverse procedure del caricatore.

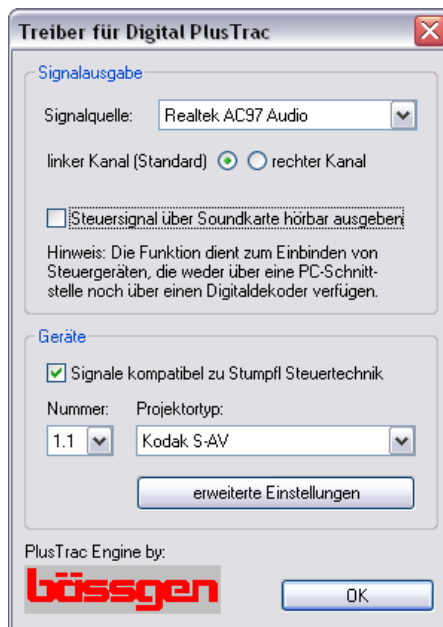
Questa finestra appare automaticamente quando impostate per la prima volta il caricatore. Potete naturalmente procedere con le impostazioni in un secondo momento, tramite il menù Impostazioni / Impostazioni caricatore, facendo doppio click sulla parte destra della finestra sul nome del caricatore.



Centraline Bässgen collegate a un lettore CD o ad un registratore DAT

Per una riproduzione della proiezione che sia indipendente dal PC con le centraline Bässgen, esistono due varianti di segnali che gestiscono i caricatori.

Sotto la Sorgente Segnale dovete indicare il nome dell'uscita audio della scheda audio che andrete ad utilizzare. Solo dopo che la scheda audio è stata correttamente installata, m.objects si occuperà di trovare le corrette impostazioni. La funzione Segnale di gestione udibile dalla Scheda Audio va selezionato solo se utilizzate la centralina senza porte PC e se volete controllare i proiettori dal PC.



La scritta Bässgen compare qui indipendentemente dalla modalità di programma utilizzata. Questo driver è comunque la scelta giusta anche per il sistema Stumpfl.

Segnale compatibile con Stumpfl Steuertechnik è qui attivato quando la centralina non è impostata esplicitamente sul selezionatore DIP o nel menù di impostazioni della modalità PDC.

Oltre all'impostazione del Tipo di centralina dovete indicare che tipo di proiettore intendete utilizzare per lavorare. Quest'informazione è molto importante per m.objects per permettergli di impostare il corretto timing per la dissolvenza di immagini, così come per poter offrire le funzioni particolari dei proiettori.

L'impostazione deve essere effettuata per ogni Numero di proiettori, anche se si utilizzano proiettori di tipo diverso.

m.link (proiettori multipli)

Qualora la riproduzione delle proiezioni dia deve avventire con proiettori moderni, direttamente da CD o DAT, è possibile convertirla in alternativa dalla centralina tradizionale AV ad m.link.

Se si vuole avviare la riproduzione da CD, indipendentemente dal PC, direttamente dal lettore CD, è necessario impostare un caricatore m.link apposito. Questo si occupa della codifica di un segnale di gestione non udibile nei file audio. Troverete maggiori informazioni in merito al caricatore nella sezione riguardante i produttori di proiettori. Per i Kodak EKTAPRO, per esempio, scegliete nella sezione Kodak il caricatore Kodak P-Com (RS232) da m.link.

Esemplare per tutti i i caricatori m.link è la configurazione per 4 Kodak EKTAPRO 9020 (o Leica RT-m) qui menzionata. I caricatori per altri tipi di proiettori (Braun SC 669, Rolleivision twin, Kindermann MPC) collegati a m.link vengono configurati nella stessa identica maniera.

E' possibile utilizzare massimo 2 apparecchi P-Com collegandoli ad una porta m.link. Per l'utilizzo di 4 EKTAPRO è necessario collegarli a m.link 2 la cui seconda porta deve essere collegata a 2 proiettori.

Nel campi Sorgente audio è consigliabile impostare la scheda audio alla quale verrà associata l'uscita audio delle casse. Nella maggior parte dei casi è disponibile solo una scheda audio nel sistema e questa deve essere correttamente

impostata. Nel caso in cui si vogliono utilizzare una scheda audio con molteplici canali, così come diverse schede audio, è consigliabile, di regola, impostare in modo che m.objects lavori con un effetto stereo.

Il numero delle porte m.link per gestire i proiettori è diverso a seconda dal tipo di proiettore utilizzato. Per ogni proiettore collegato è necessario impostare il Tipo di Proiettore.

La Luminosità Massima è impostabile per avere il miglior effetto di luce desiderato e per valorizzare il materiale con cui si sta lavorando. Per diversi tipi di proiettori è possibile definire anche la Luminosità Minima.

L'impostazione del segnale ha un significato ben definito se volete lavorare con dei commenti Live di durata variabile e che volete mantenere inalterati durante la riproduzione della proiezione. Come risultato avrete un'impostazione nera dello schermo. Ciò significa che le lampade dei proiettori sono state spente automaticamente da m.link per poter mantenere le impostazioni audio (e pertanto nel caso di segnali di controllo). Per il commento Live dovete ovviamente proiettare l'immagine attuale e defleggare il quadratino nella finestra di riferimento. In questo caso è possibile attivare tramite l'apparecchiatura P-Com la modalità Stand-by, se non esiste alcuna segnale di comando. Questo comporta ovviamente uno spegnimento della lampada e deve essere scelto in caso di commenti Live.

Per m.link 1, così come per la Porta 1 di un m.link 2, il segnale "m.link A – Porta 1" nel campo del canale di codifica è corretto. Se nella Porta 2 vengono collegati a cascata più proiettori m.link, è necessario aggiornare il formulario in una nuova impostazione del caricatore ed impostare il canale corrispondente.

Gestione dei media

L'utilizzo di m.objects per la gestione media complessa, così come l'integrazione con altri sistemi di gestione media e la gestione di ulteriori apparecchiature periferiche, è possibile con le versioni m.objects plus o pro, oppure con i moduli supplementari specifici (per es. Remote, DMX).

Ulteriori informazioni per le impostazioni di queste gestioni sono presenti nella documentazione relativa ad ogni modulo supplementare di m.objects.

Primi passi

I passaggi che verranno qui illustrati si riferiscono alle impostazioni per la vostra prima, piccola proiezione creata con m.objects. Perciò ci soffermeremo solo sulle funzioni basilari. Il materiale fotografico, video e audio che vi potrebbe servire deve essere quindi salvato sull'hard disk, possibilmente già raggruppato in una sola cartella.

Iniziare una nuova proiezione

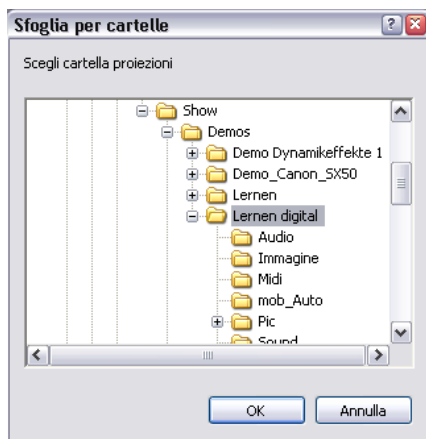
Avviate m.objects dall'icona presente sul Desktop. Qualora non fosse presente alcuna icona, trovate il percorso nel menù Start di Windows sotto "Programmi -> m.objects".



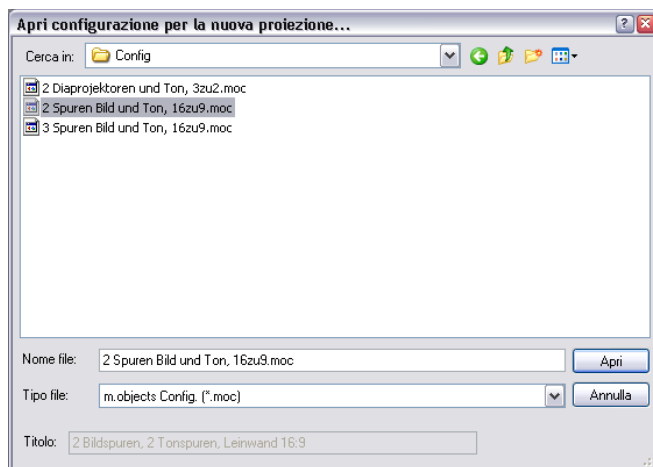
m.objects

Scegliete il menù Files -> Nuova Proiezione. Cliccate su Crea proiezione nel progetto selezionato.

Sotto il comando Cerca nello stesso menù, scegliete la cartella Demo/Lernen digital (imparare digitale).

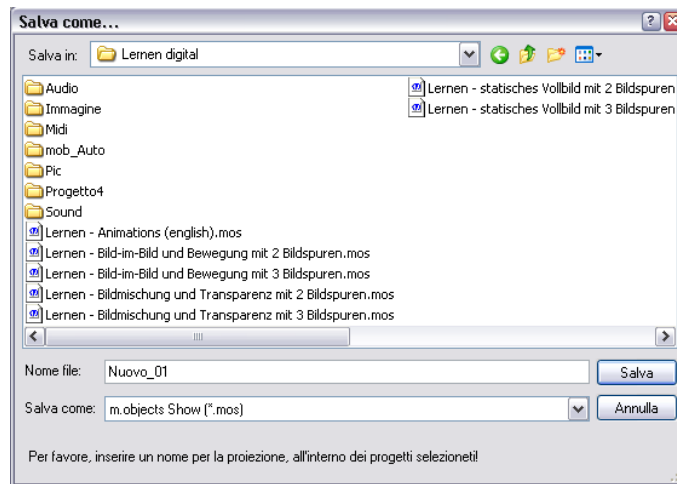


Nel campo "Configurazione" sotto indicato dovete scegliere una configurazione appropriata. Cliccate ancora su Cerca, scegliete i file di configurazione con i nomi "2 Spuren Bild und Ton, 16zu9.moc" (2 tracce foto e audio – 16:9) e cliccate su Apri.



Le Configurazioni servono a preparare l'ambiente di lavoro con componenti, numero di tracce e finestre, già pronte per un uso standard. E' anche possibile creare delle configurazioni proprie per richiamarle velocemente in un secondo momento.

Confermate la chiusura della finestra "Nuovo Progetto / Crea Proiezione" tramite il pulsante OK.



Si aprirà automaticamente una finestra sullo schermo con la dicitura “Salva come...”. Questa finestra appare grazie alla funzione di sicurezza automatica di m.objects, per la quale viene richiesto di inserire il nome della proiezione che si sta creando. Questa funzione si occupa di salvare il lavoro svolto in automatico, per salvaguardare le molte ore di lavoro da eventuali black-out, ad esempio in seguito a temporali improvvisi. Perciò, ad intervalli ben definiti, m.objects salverà il vostro lavoro in un’apposita cartella.

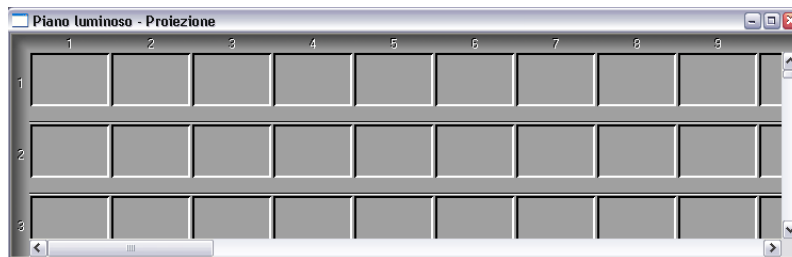
Inserite ora nel campo “Nome file:” il nome che avete scelto, per es. Nuovo_01 e cliccate su Salva.

La finestra di m.objects comparirà ora, creando i componenti scelti con la configurazione “2 Tracce Immagini e Audio – 16:9”. In caso di bisogno potete modificare tutte le impostazioni in qualsiasi momento.

Nei capitoli successivi, saranno approfondite le funzioni delle finestre principali.

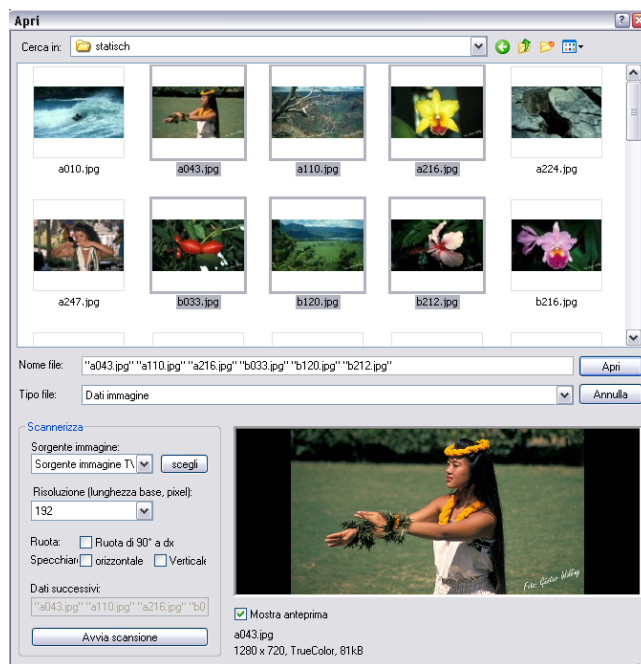
Importare immagini nello show

Selezionate il menù Mostra -> Piano luminoso.



Cliccando con il tasto destro del mouse in uno slot vuoto, appare un nuovo menù dove poi dovete selezionare la voce “Scegli file immagine(i)”. In alternativa potete fare doppio click sullo slot vuoto.

Comparirà la finestra “Apri”. Vi troverete automaticamente nella cartella “Immagini” o “Pic” creata nella cartella principale del progetto. In questo caso specifico, visto che abbiamo utilizzato il progetto DEMO, vedrete diverse cartelle tra cui “Statisch” (tradotte sarebbero: movimento, statico e trasparenza). Fate doppio click con il tasto sinistro del mouse su statico per aprire questa cartella.



Di default verrà visualizzato solo in nome del file. Per avere l'anteprima del file, cliccate una sola volta sull'immagine. Utilizzando il classico pulsantino standard di windows posto in alto, potete vedere un anteprima di tutte le immagini. Potete ingrandire la finestra cliccando e allargando i margini con il mouse posizionandovi sull'angolo destro inferiore della finestra.

Un suggerimento: m.objects può riconoscere e leggere più di 60 formati diversi di immagine. Consigliamo di mantenere le immagini originali così come generate dalla vostra fotocamera digitale, per mantenere la massima qualità possibile. Ovviamente, le immagini devono comunque essere salvate nella cartella apposita sull'hard-disk del computer.

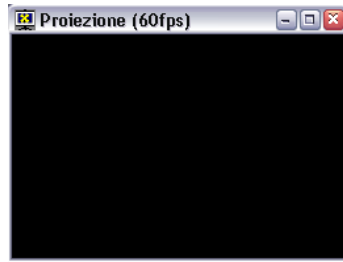
Selezionate ora più immagini. Il funzionamento è lo stesso come in Windows: è sufficiente fare click sinistro sul primo file e tenendo premuto il tasto maiuscolo [Shift], cliccate poi sull'ultimo file per selezionare tutte le immagini comprese tra questi due file.

Confermate poi con il pulsante "Apri" o con il tasto INVIO della tastiera, in modo da aprire le immagini selezionate sul piano luminoso.



Modulo Schermo virtuale (finestra Proiezione)

Il risultato digitale ad alta definizione della proiezione è visualizzabile sul modulo schermo. Questo può essere mantenuto a finestra o a schermo pieno (senza che siano visualizzati i bordi della finestra). Cliccate sul comando Visualizza / Schermo per aprire il modulo schermo. Si aprirà a questo punto la finestra Proiezione. A destra, vicino al nome della finestra, troverete un numero tra parentesi (fps). Normalmente questo numero si aggira intorno ai 60 fps o maggiore, ma può comunque variare. Questo numero indica quante immagini al secondo m.objects è in grado di mostrare (fps: frames per second - fotogrammi al secondo).

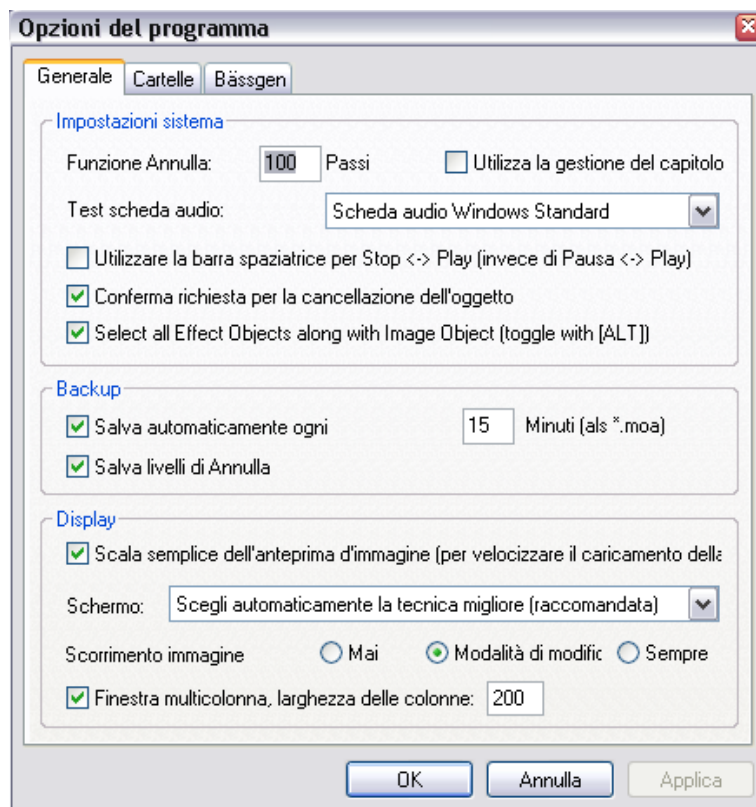


In seguito, durante la riproduzione della proiezione, il valore fps deve rimanere normalmente costante (con piccole variazioni). Questo è importante per riprodurre le sequenze di immagini e le animazioni in modo fluido. Torniamo ora al caricatore: fate click con il tasto destro del mouse su una delle immagini importate e tenetelo premuto. Muovete leggermente il mouse senza uscire dall'area dell'immagine e senza rilasciare il tasto. Sulla finestra Proiezione verrà visualizzata l'immagine a pieno schermo.

Se la raffigurazione dell'immagine nella finestra schermo si avvia senza problemi, potete proseguire con il paragrafo seguente.

Impostare la modalità schermo

Qualora la riproduzione sia difettosa oppure la finestra Proiezione rimanesse nera nonostante si tenga premuto il tasto del mouse, è necessario impostare m.objects su un'altra modalità di visualizzazione. In questo caso chiudete la finestra schermo e richiamate nel menù Impostazioni il comando "Opzioni del programma".



Cambiate nel campo "Generale - Display - Schermo:" la modalità "Utilizza Direct X 3D 8", fate click su OK e testate la nuova funzione. Se la nuova funzione non comporta miglioramenti, selezionate nelle impostazioni del programma la modalità successiva disponibile. Le impostazioni "Utilizza DirectDraw" e "Utilizza Bitmap" sono compatibili anche con le vecchie schede grafiche, anche se avranno poi una qualità di riproduzione piuttosto limitata.

Allo stesso modo, gli effetti immagine dinamici, quali spostamenti di campo, zoomate e rotazioni non saranno purtroppo disponibili in questa modalità. Anche l'integrazione di videoclip non sarà disponibile.

Se utilizzate m.objects per la gestione dei diaproiettori analogici, potete comunque lavorare bene anche con queste regolazioni.

Selezionare ed arrangiare

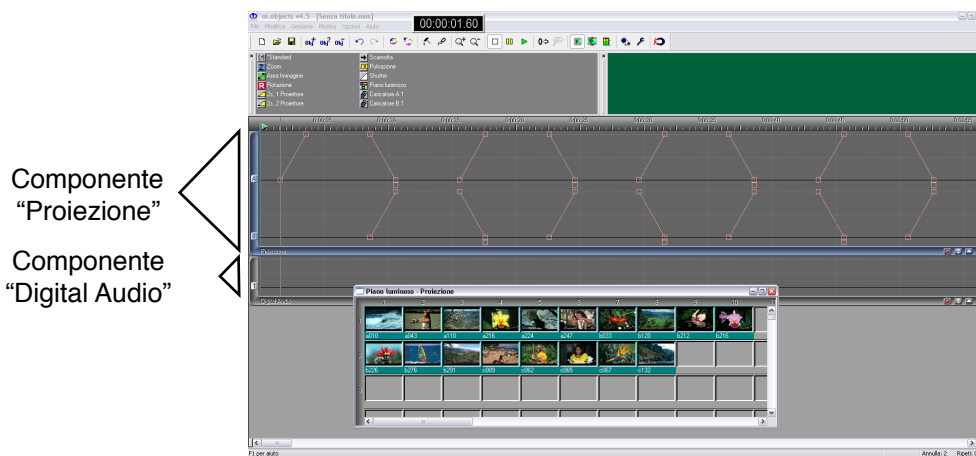
Per visualizzare un anteprima di una dissolvenza tra un'immagine ed un'altra, cliccate e tenete premuto il tasto destro del mouse sulla prima immagine. Trascinate poi il mouse su un'altra immagine in modo da visualizzare una dissolvenza tra le due immagini sullo schermo Proiezione.

Dopo aver caricato le immagini sul Piano luminoso, risulteranno selezionate. E' possibile riconoscerle dal contorno verde che le circonda.

Tramite il click con il tasto sinistro sul nome dell'immagine e trascinandolo con il tasto premuto, potete più immagini da gestire contemporaneamente. Quando avete selezionato il gruppo che desiderate caricare, potete trascinarle nella traccia immagine.

Le immagini spostate nelle tracce, spariranno dal Piano luminoso. Per eliminare gli spazi vuoti e favorire una visione chiara e semplice delle immagini rimaste, cliccate con il pulsante destro del mouse e utilizzate il comando "Riallinea visore virtuale" dal menu a comparsa.

Una precisazione in merito: alcuni menù sono disponibili pressoché ovunque in m.objects. Contengono sempre moltissimi comandi, che possono esservi utili. Qualora doveste avere bisogno di un comando particolare, utilizzate il tasto destro del mouse e cercate la funzione che vi serve.



Un'intera sequenza di immagini selezionata può essere trascinata fuori dal Piano luminoso tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, e rilasciandolo solo quando siete sopra ad un componente "Proiezione". Consiglio: non posizionate la sequenza tutta a sinistra, ma lasciate un paio di secondi di vuoto.

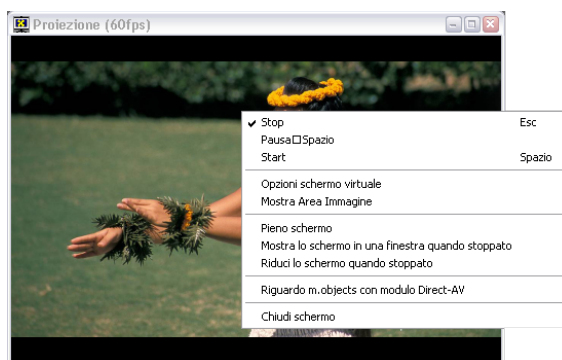
Una volta effettuata questa operazione, potete chiudere il Piano luminoso, cliccando sulla X nell'angolo in alto a destra.

Barra di riproduzione e play



A sinistra della barra dei tempi vedete un triangolo verde con una linea verticale al di sotto. Questa è la barra di riproduzione che indica il punto esatto di visione della proiezione. Cliccateci sopra per iniziare la riproduzione della proiezione. INFO: se lo schermo diventa improvvisamente nero, la finestra “Proiezione” si è modificata automaticamente entrando nella modalità a “schermo pieno”.

Se la vostra scheda video è stata impostata correttamente vedrete l’anteprima della vostra sequenza immagini in una serie di dissolvenze ad alta risoluzione. La riproduzione della proiezione può essere interrotta in ogni momento premendo il tasto [esc] della tastiera. In alternativa potete cliccare con il tasto destro del mouse nella finestra Proiezione e confermare il comando “Stop”. Lo schermo si rimpicciolirà immediatamente e sarà di nuovo visibile la finestra principale di m.objects.




Se preferite invece vedere lo schermo rimpicciolito a finestra anche durante la riproduzione, potete rimpicciolirlo in modo semplice. Anche in modalità “pieno schermo” potete fare click con il tasto destro del mouse e richiamare il menù.

Disattivate la modalità cliccando sulla voce “Pieno schermo”. Questo permette una visualizzazione contemporanea dei contenuti della finestra principale di m.objects e dello schermo in una finestra più piccola.

Se lavorate con due schermi nella modalità “Schermo pieno” (ved. “Comandi -> Proiezione digitale”), potete trascinare la finestra Proiezione sul secondo schermo e poi attivare la modalità a schermo pieno. Attenzione: se avete

attivato la funzione “Mostra lo schermo in una finestra quando stoppato”, la modalità a pieno schermo si attiverà solo quando la proiezione è in riproduzione. La modalità a schermo pieno sul secondo monitor non permette tuttavia un lavoro confortevole per la proiezione, specialmente se si sta lavorando con un Notebook. Come lato positivo avete sotto controllo tutto lo svolgimento della proiezione, mentre il vostro pubblico vedrà solamente la proiezione vera e propria.

Per riportare il caricatore all'inizio della proiezione, potete cliccare sulla vostra tastiera il tasto [Home] oppure . Potete anche cliccare e trascinare con il mouse il triangolo verde in qualunque posizione desiderata. Durante lo spostamento, l'anteprima dello schermo verrà aggiornata.

Per spostare la Barra di riproduzione in un punto specifico della proiezione, è sufficiente cliccare sulla barra dei tempi nel punto dove si vuole far spostare la barra.

La riproduzione può essere avviata tramite click sinistro sulla linea del caricatore, oppure utilizzando i tre pulsanti di avvio della riproduzione.



Il quadrato bianco rappresenta lo Stop, le due barre gialle la Pausa e il triangolo verde il Play (riproduzione). Se non sapete cosa significano, cliccate semplicemente su un simbolo e aspettate un attimo. Apparirà il nome della funzione.

Conoscere gli oggetti



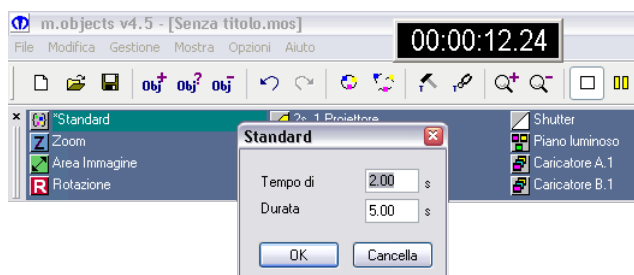
I trapezi gialli sull'immagine simboleggiano l'inizio e la fine della dissolvenza dell'immagine. Segnalano altresì la curva della luce. Agli estremi del trapezio sono presenti quattro quadratini grigi chiamati "maniglie" (indicati con le frecce rosse nell'immagine qui sopra).

Se la rampa della luce è molto stretta (l'immagine è corta), la dissolvenza dell'immagine sarà veloce. Se la rampa invece sarà molto grande, la dissolvenza sarà lenta. Se due immagini sono sovrapposte e il trapezio di chiusura della prima è sovrapposto al trapezio di apertura della seconda, si avrà la dissolvenza delle due immagini.

E' possibile impostare un tempo standard per le dissolvenze in entrata ed in uscita delle nuove immagini? Il tempo di visualizzazione è predefinito, ma può essere anche personalizzato.

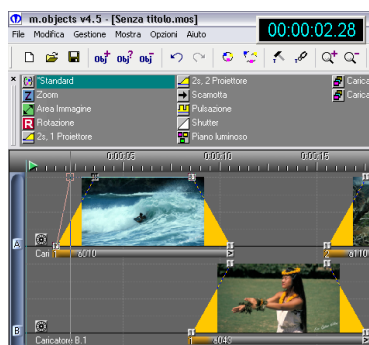
Nella parte superiore della finestra principale, tra la lista di simboli e la barra dei tempi, trovate la finestra di gestione. In questa finestra sono disponibili delle funzioni che possono risultare molto utili anche se non strettamente necessarie.

La prima funzione si chiama "*Standard" e regola i tempi standard per tutte le nuove curve luce delle immagini.



Se questi pulsanti non appaiono, cliccate sul componente proiezione o su una traccia immagine.

Tramite il doppio click su *Standard potete visualizzare i tempi utilizzati. Le immagini selezionate appariranno in 2 secondi, rimangono visualizzate per 5 secondi e poi chiuderanno in altri 2 secondi. Questa modifica sarà applicata solo alle nuove immagini. La modifica manuale dei tempi può essere effettuata in qualsiasi momento grazie all'uso delle maniglie presenti ai quattro estremi delle immagini.



I pulsanti che visualizzate ora sono legati al componente "proiezione", tuttavia esistono anche degli altri oggetti che possono essere visualizzati. Infatti i pulsanti presenti nella finestra variano in base a quale componente è attivo.

Cliccando per esempio in una posizione libera della barra dei tempi, i pulsanti per la proiezione spariranno lasciando il posto a pulsanti che modificano, marcano o indicano i tempi.



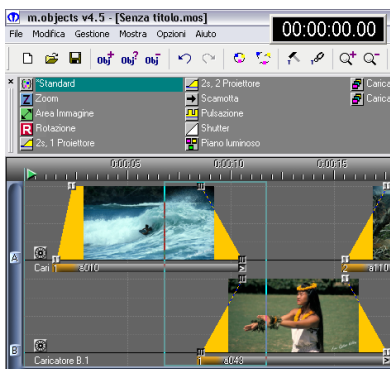
Il componente attivo, è identificabile dalla colorazione differente.

INFO: nessuna delle impostazioni date alla proiezione è definitiva. Potete modificarle in ogni momento.

Occupiamoci ora delle modifiche individuali della curva di luce.

I piccoli quadrati grigi sulle tracce immagini, all'interno dei quali è delimitata la curva, si chiamano maniglie. Potete prenderli con il mouse e spostarli, in modo da modificare la durata delle immagini.

Tramite la selezione di un'area con il tasto sinistro del mouse premuto, è possibile modificare contemporaneamente e simultaneamente più maniglie delle immagini.



Fate attenzione: per il semplice spostamento di un oggetto, cliccate e tenete premuto il puntatore del mouse sulla barra sottile sotto all'oggetto.

Un'altra possibilità pratica per la selezione di oggetti, mantenendo la sincronizzazione con l'audio, sarà spiegata poco più avanti.

Viaggio nel passato

Nei primi avvicinamenti al programma, la funzione di Annulla è particolarmente importante, ma anche gli utenti evoluti, che conoscono già il nostro software, possono aver bisogno di questa funzione per sperimentare senza rischi.



L'immagine della freccia a sinistra indica la funzione di annullamento, chiamata anche Annulla. Con ogni click del mouse verrà annullata ogni azione svolta.

Questa funzione è attivabile anche con i tasti di scelta rapida di Windows, come la combinazione [CTRL]+[Z]. Per annullare molte azioni in modo rapido, potete ripetere la sequenza più volte.

Se siete andati eccessivamente a ritroso con la procedura o se senza volerlo avete raggiunto una fase del lavoro troppo vecchia, potete recuperare il lavoro appena annullato cliccando sulla freccia destra o con la combinazione di tasti [CTRL]+[Y].

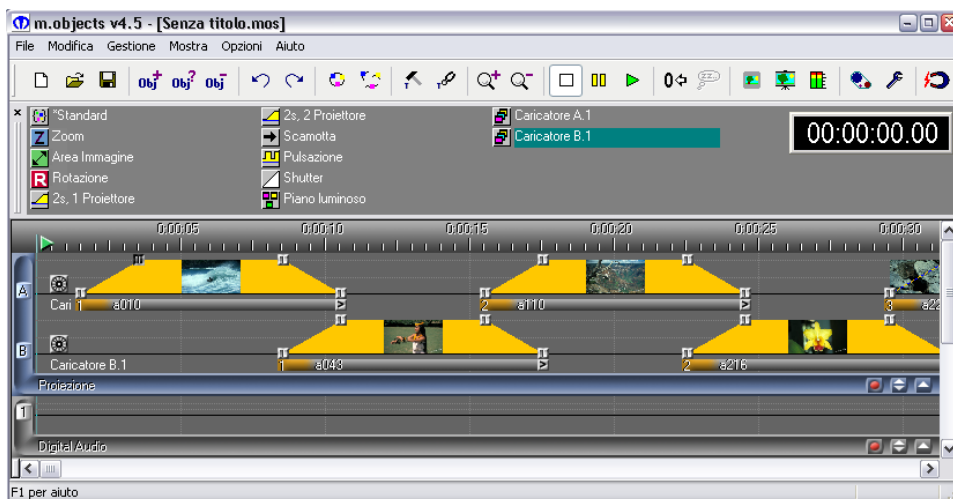
Un concetto importante di m.objects è il lavoro “non distruttivo” di tutto il materiale sorgente. Significa che i file che compongono una proiezione non verranno mai intaccati durante il lavoro. Questo vale ovviamente per i file audio e naturalmente anche per le immagini e i video. Solo grazie a questa tecnologia è sempre disponibile la funzione di Annulla. La funzione di annullamento rimane comunque valida anche dopo la chiusura del programma, in questo modo è possibile apportare una modifica anche il giorno successivo.

Finestra principale

Come all'inizio di questo capitolo, dopo la creazione di una nuova proiezione avete trovato una finestra principale già configurata. Ora vedremo come impostare gli elementi della finestra principale. Gli utenti avanzati di Windows probabilmente non impareranno nulla di nuovo dal paragrafo “Funzioni generali finestra”, quindi possono saltarlo e andare direttamente alle “Funzioni speciali finestra”. Se invece siete poco esperti del sistema operativo Microsoft Windows, vi consigliamo di prendervi 5 minuti e di leggere i suggerimenti qui sotto riportati.

Funzioni generali finestra

La finestra principale di m.objects funziona fondamentalmente come una finestra qualunque di qualsiasi programma Windows. Potete vedere il nome del programma nella barra superiore. Vicino al numero di versione troverete tra parentesi quadri il nome della proiezione che state lavorando. Se non volete visualizzarla a schermo pieno, potete ridurla con due click sinistro (rapidi) del mouse.



Sulla parte destra della finestra troverete 3 simboli:



Quello di sinistra indica il rimpicciolimento della finestra ad icona sulla barra del desktop, senza chiudere definitivamente il programma.

Il simbolo centrale ingrandisce la finestra a schermo pieno o la rimpicciolisce se era a schermo pieno.

Infine, il simbolo X nella parte superiore destra indica la chiusura definitiva del programma. Se avete apportato modifiche alla proiezione, m.objects vi chiederà se volete salvare prima di chiudere il programma.

Di seguito trovate la lista del menù “File” con molte funzioni di m.objects. Le funzioni più comuni sono realizzabili anche tramite la tastiera.



Se è prevista una combinazione di tasti, questa verrà visualizzata in fianco alla funzione nel menù. Se avete bisogno delle abbreviazioni per la tastiera, non è necessario che le impariate a memoria, visto che sono indicate nel menù.



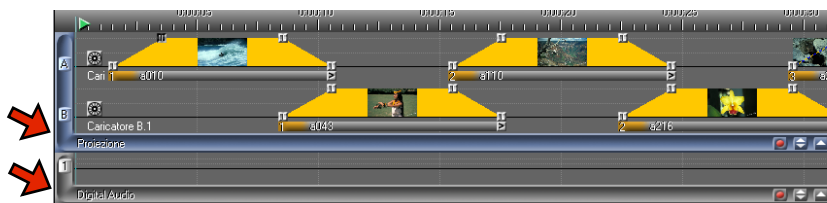
INFO: riguardo i pulsanti della barra, vi ricordiamo che se non sapete a cosa corrisponde un simbolo, basta posizionare la freccia del mouse sopra il simbolo e in qualche secondo apparirà il nome del comando.

Funzioni finestra speciali

La finestra della lista dei pulsanti che permettono di modificare la proiezione può essere spostata e ridimensionata grazie ai margini che la delimitano. Cliccando con il mouse potrete allargarla, spostarla o rimpicciolirla comodamente, o persino spostarla all'esterno della finestra principale di m.objects per lasciarla nel posto che più ci è comodo.



Tenete sempre a mente che la finestra delle funzioni offre sempre dei comandi utili per il vostro lavoro. Nell'editor del programma (l'editor è l'area del programma dove sono presenti i componenti e tutti gli oggetti immagini, video e audio) ogni componente ha i margini a forma di L. In questo angolo, sotto a sinistra, è presente il nome del componente, come per es. Proiezione o Digital Audio.



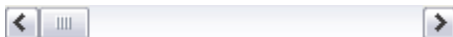
Nella parte sinistra di ogni componente è indicato il nome (lettera dell'alfabeto per le immagini o numeri per le tracce audio) di ogni singola traccia contenuta. Cliccandoci sopra con il pulsante sinistro del mouse è possibile disattivare o riattivare una traccia. Se si disattiva una traccia, l'indicatore risulterà barrato.

Nella parte destra della barra orizzontale troverete due/tre simboli. Con il simbolo a triangolo \triangle a destra è possibile comprimere il componente per farlo sparire temporaneamente. Verrà quindi visualizzato come una sottile barra orizzontale. Per tornare alla visione tradizionale, ripremere il pulsante.

Il simbolo al centro \diamond serve per modificare l'altezza dei margini, e così anche tutte le tracce oggetto correlate. In questo modo è possibile avere un'ottimizzazione delle dimensioni dello schermo e la possibilità di ingrandire le immagini per avere una visione più confortevole. Ad ogni modo l'altezza minima e massima di un componente è predefinita.

Nei componenti “Proiezione” e “Digital Audio” si trova anche il simbolo con un punto rosso. Questo serve per caricare file immagine, video e audio più velocemente, senza passare per il Piano luminoso o per l’importazione audio.

Infine, nella parte inferiore destra dell’editor proiezione trovate la seguente barra:



Cliccando e trascinando il rettangolo è possibile spostare la visualizzazione di tutta la proiezione. L’intero layout (disposizione) della finestra principale verrà salvato insieme alla vostra proiezione e apparirà al riavvio del programma.

Mixare la musica

Con m.objects potete sincronizzare i file audio con le vostre fotografie, utilizzando dei brani ad alta qualità provenienti da diverse sorgenti come CD-audio, ingressi dalla scheda audio o file mp3.

Di seguito vi spieghiamo come procedere.

Cliccate con il mouse sul componente “Digital Audio” solitamente posta sotto il componente “Proiezione”, in modo da attivarla. Non importa se cliccate sulla traccia. Se selezionato correttamente, il componente Digital Audio apparirà colorato in modo differente rispetto agli altri componenti e la finestra di lavoro in alto a sinistra (solitamente occupata dai pulsanti per la “Proiezione”) sarà vuota.

Richiamate dal menù la funzione “Modifica / Importa oggetto”. Oppure, in alternativa potete cliccare sul simbolo :

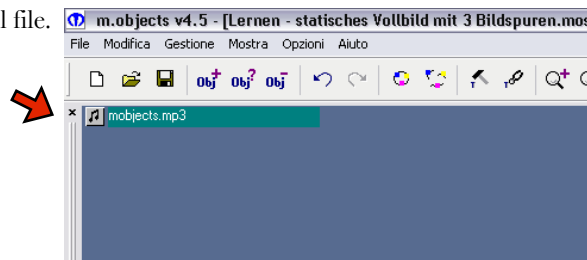


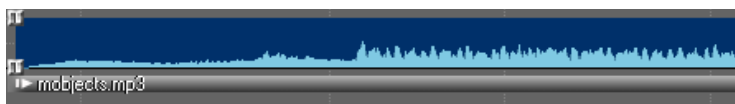
Apparirà quindi la finestra “Integra file audio / registra” per l’apertura dei file. Se state utilizzando la proiezione DEMO troverete sicuramente il file con il nome mobjects.mp3.



Per ascoltare un antepima del file audio, cliccare sul file mobjects.mp3 e poi su “Play”. Potete interrompere la riproduzione in ogni momento cliccando su Stop. Se è il file corretto, cliccate su Apri per caricare il file.

La finestra di lavoro sulla finestra principale di m.objects avrà ora a disposizione i file audio selezionati. Prendete il file e trascinatelo tenendo premuto il tasto sinistro del mouse posizionandolo all’inizio della traccia 1 nel componente “Digital Audio”. Il sistema potrebbe chiedervi se desiderate generare una rappresentazione grafica del file audio, in modo da evidenziare i picchi dei toni ed avere una gestione più comoda del file.





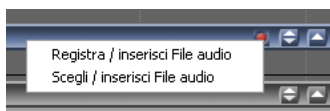
Terminata la creazione grafica avrete una banda blu che indica la traccia audio. Al suo interno è visibile la dinamica dei suoni, con i picchi dell'audio. Immagini e audio sono ora entrambi presenti nella proiezione e sono sincronizzabili in base alle vostre impostazioni.

Ogni traccia audio è in grado di gestire un segnale stereo ad alta qualità. Insieme ad altri formati, i file di maggior interesse sono i WAV (non compressi) e gli MP3. L'utilizzo dei file MP3 è consigliabile per quasi tutte le applicazioni, in quanto sono file compressi e la resa finale è pressoché identica a quella dei file non compressi.

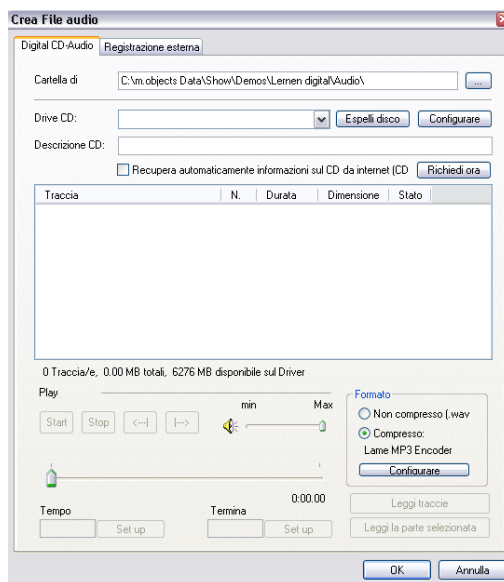
Registrazione da CD-Audio

Se volete importare un brano da un CD-audio, inseritelo nel lettore CD/DVD del vostro PC o del vostro Notebook.

E' possibile anche selezionare solo una parte di un brano musicale, senza dover importarlo interamente. A tal proposito ci soffermeremo in seguito. Per avviare la cattura della traccia audio, clicchiamo il pulsante rosso all'interno del componente "Digital Audio". Tramite click sinistro del mouse scegliete nel menù "Registra/inserisci File audio".



Si aprirà la finestra "Crea file audio" con la cartellina "CD Audio digitale" selezionata di default.

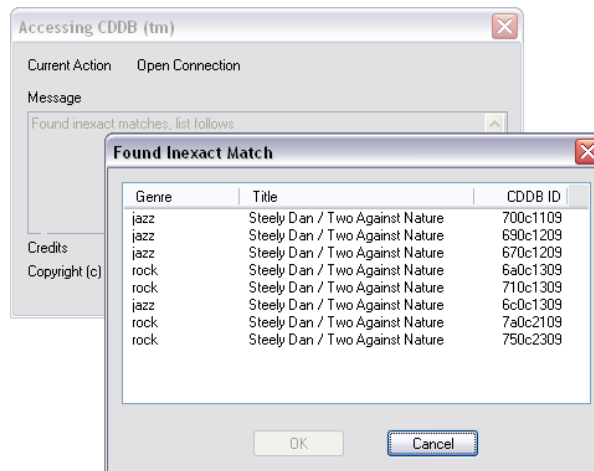


Se avete a disposizione un solo lettore CD/DVD, m.objects visualizzerà in automatico la lista con i titoli dei brani presenti nel vostro CD. Se avete a disposizione più lettori CD/DVD, la lista dei brani rimarrà vuota e bisognerà selezionare il lettore CD corretto.

Se il vostro PC ha a disposizione un collegamento internet, m.objects può riconoscere in automatico i titoli dei brani audio. Se l'opzione "Recupera automaticamente informazioni sul CD da internet (CDDDB)" non è attiva, può essere attivata manualmente cliccandoci sopra.

Se non è disponibile nessun collegamento ad internet, potete attribuire manualmente un nome al vostro CD, inserendolo nel campo Nomina CD. In questo modo il materiale contenuto e letto dal lettore CD verrà riconosciuto con

il nome che avete attribuito. Potete attribuire manualmente un nome ad ogni traccia, in modo simile a quanto accade con Windows Explorer quando si sceglie una funzione cliccando con il tasto sinistro del mouse. In alternativa esiste sempre il menù di contesto che è sempre a vostra disposizione.



La funzione Start all'interno della lista serve per effettuare una prova audio delle tracce selezionate. L'utilizzo del sistema di modifica sarà affrontato più avanti nel manuale. Infatti esiste la possibilità di utilizzare diverse parti di brano in un'unica traccia, oppure di utilizzare solo una parte come traccia audio.

Ci limiteremo ora alla lettura di un pezzo musicale come unica colonna sonora. Nel riquadro Formato in basso a destra, scegliete l'opzione "Compresso". Cliccate ora sul comando Leggi traccia. Se questa funzione non dovesse essere attiva, probabilmente non avete selezionato nessuna traccia dalla lista.

Mixare più sorgenti audio

Avere a disposizione più tracce audio può essere comodo per mixare i brani musicali, ovvero miscelandoli per creare effetti, allungare o accorciare la musica, inserire un commento parlato etc.

La nuova traccia audio selezionata, che in gergo tecnico si chiama "Sample", può essere trascinata tramite click sinistro del mouse nella traccia audio vuota.


Posizionate la barra di riproduzione all'inizio del brano e premete Play per l'anteprima. Se sovrapponetevi più brani collocandoli alla stessa altezza su due tracce diverse, i due brani saranno riprodotti contemporaneamente. Infatti entrambi i pezzi sulle tracce audio procedono di pari passo e senza differenze di volume ottenendo la somma dei due brani. Ovviamente, per un mixaggio corretto, il secondo brano dovrebbe iniziare in corrispondenza della fine del primo. Se il primo brano risultasse troppo lungo, potete "tagliare" il brano in due sezioni utilizzando il comando "Separa campione", che compare cliccando con il destro sul grafico del brano musicale.

Cliccate sul piccolo bordo sotto il campione. Potete ora isolare questa parte di campione e trascinarla a destra, mentre la parte a sinistra rimane nella posizione originaria.

Ricordatevi che, qualsiasi modifica voi facciate in m.objects a file audio o video, i file originali salvati nel vostro HardDisk non saranno modificati o danneggiati. Non dovete avere alcuna paura a modificare i file audio, in quanto le parti tagliate rimangono a disposizione in qualsiasi momento.

Anche la curva di intensità dell'audio si comporta come le tracce video, con quattro maniglie. Pertanto è possibile modificarle allo stesso modo. Trascinate i due indicatori della fine della traccia verso destra fino a dove volete far sfumare la traccia, poi, utilizzando solo la maniglia superiore sfumate il volume. Ripetete la stessa operazione con il secondo brano, facendo la sfumatura all'inizio e facendo combaciare le maniglie con la coda del primo brano. Ecco fatto: avete creato il vostro primo mixaggio audio!

Sincronizzazione di immagini e suoni

Iniziamo portando la “barra di scorrimento” all’inizio dello show. Per farlo è sufficiente trascinarla all’inizio della proiezione oppure utilizzare il pulsante [Home] oppure  sulla tastiera.

Se avete intenzione di lavorare con i diaproiettori analogici anziché con i videoproiettori digitali, prima di far partire la proiezione dovete tener conto dei tempi di caricamento delle diapositive. Infatti, i proiettori analogici caricano le diapositive selezionate dal caricatore prima che la proiezione inizi, in modo da poter proiettare l’immagine per tempo. Pertanto è consigliabile, prima di avviare la proiezione con il tasto Play, di “sostare” per alcuni istanti sul tasto Pausa.

Quando i diaproiettori saranno pronti, avviate la proiezione con il simbolo Play. Per le proiezioni digitali non è necessaria quest’operazione intermedia.

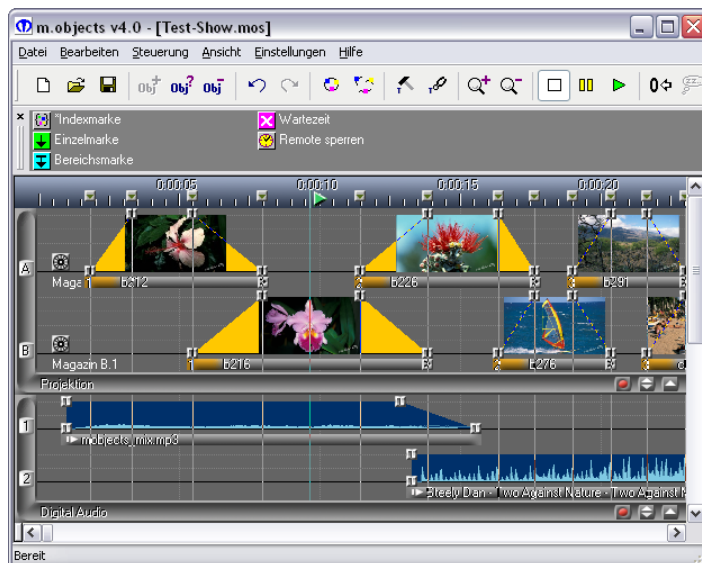
Per velocizzare l’operazione, potete lavorare anche con i pulsanti della tastiera. L’uso della barra spaziatrice, intervalla ad ogni tocco la pausa e il play. Il tasto [Esc] invece comporta uno stop immediato della proiezione. Solo in modalità di stop è possibile modificare il lavoro.

Marcatori. Se durante la riproduzione premete il pulsante [Enter] (Invio), appariranno due marcatori sulla barra dei tempi. Infatti quando tenete premuto il pulsante appare il primo (di apertura) e comparirà quello di chiusura appena rilasciate il pulsante stesso. Utilizzando il tasto [Del] (Canc) apparirà un solo marcatore per pressione. In questo modo potete “tenere il tempo” e avere dei marcatori che ve lo indicano in modo semplice ed intuitivo, semplicemente ascoltando la musica, in base al mixaggio che poi avrete intenzione di fare.



Non siete riusciti a posizionare i marcatori nella posizione corretta? Interrompete la riproduzione, posizionate la barra di scorrimento nuovamente all’inizio e riavviate il tutto. Per cancellare tutti marcatori presenti, cliccate con il tasto destro del mouse sulla barra dei tempi e scegliete nel menù il comando “Seleziona tutto/componenti attivi”. Poi con il tasto [Del] (Canc) procedete ad eliminarli tutti. I marcatori sul righello non sono altro che oggetti, e pertanto si possono gestire come tali, spostandoli o cancellandoli. Naturalmente potete cancellare i marcatori anche tramite l’utilizzo della funzione Annulla.

Avete marcato il tempo dei file audio secondo le vostre necessità? I marcatori corrispondenti ora permettono di avere un mixaggio corretto in sintonia con la curva luminosa, perciò possiamo procedere ad una sincronizzazione delle immagini con i marcatori del brano audio. Cliccate contemporaneamente e velocemente entrambi i tasti del mouse vicino alla prima curva luce sulla traccia immagine A e lasciate poi andare i tasti.



I piccoli marcatori grigi lungo la curva luce saranno diventati grigio scuri, indicando che l’immagine è stata selezionata.

Selezionando la prima maniglia, trascinatela tenendo premuto il tasto del mouse fino a combaciare con la barra del primo marcatore. Noterete che si “aggancerà” automaticamente. La funzione “magnete” è un ottimo aiuto da parte di m.objects, che naturalmente può essere disattivata. In questo caso è molto pratica. Lasciate andare il tasto del mouse.

Ora ripetete la procedura per tutte le altre maniglie, facendole combaciare con le barre dei marcatori, in modo da seguire il tempo della musica con le immagini.

Potete muovervi passo dopo passo per tutta la proiezione fino a raggiungere il risultato desiderato. Non dimenticate: se qualcosa va storto, utilizzate la funzione “Annulla”!

Se state utilizzando dei diaproiettori, probabilmente noterete che la libertà di movimento degli oggetti immagine è limitata verso sinistra e addirittura impedito in alcuni casi, sebbene gli oggetti non siano vincolati tra loro. Questo è un vantaggio gestito da m.objects, infatti i vostri proiettori hanno dei limiti tecnici che non possono essere ignorati e lavorando in questo modo ottimizziamo le loro prestazioni. Potete anche ignorare questi limiti tecnici utilizzando il tasto [Shift], ma i proiettori potrebbero non essere in grado di gestire le dissolvenze/velocità che state applicando e il programma ve lo segnalerà marcandoli di rosso. E’ anche possibile intervenire nel programma modificando i tempi preimpostati, personalizzandoli, utilizzando il menù “Impostazioni/Impostazioni Caricatore”.

Creazione di un titolo

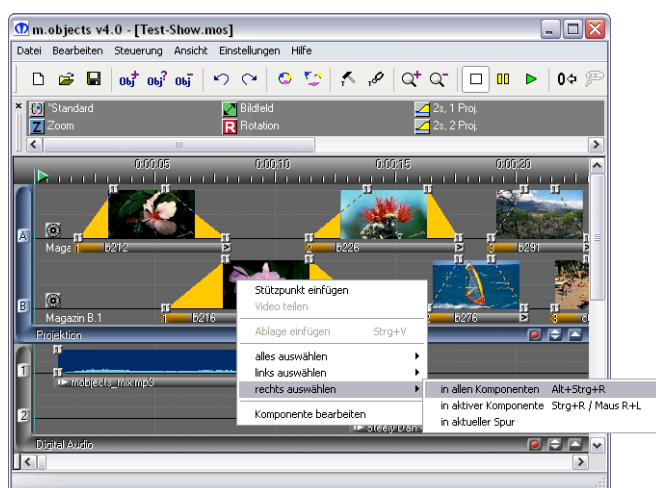
Le funzioni sotto descritte possono essere applicate unicamente per le proiezioni digitali directAV, e non per quelle analogiche Dia-AV con diapositive.

Benchè m.objects v. 4.5 non abbia nessuna titolatrice interna ed i titoli debbano essere creati come immagini, il programma offre dei collegamenti automatici molto comodi verso i più diffusi programmi di fotoritocco.

Durante l’inserimento di un titolo imparerete – quasi senza accorgervi – un paio di altre funzioni di m.objects direct AV: la dissolvenza e gli effetti dinamici.

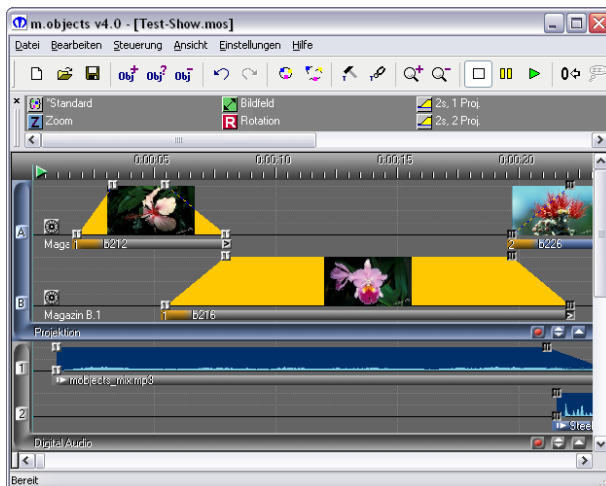
Il programma si integra perfettamente con tutte le versioni di Adobe Photoshop, comprese le edizioni Elements.

Per realizzare un titolo in modo chiaro e ottimale con Photoshop, deve essere “staccato” visivamente dallo sfondo in modo da farlo risaltare dal resto delle immagini. Se volete far apparire un titolo sopra ad un immagine già presente, dovrete usare due tracce immagine. Lasciando l’immagine di sfondo nella seconda traccia, allargatela (utilizzando le maniglie) in modo da creare spazio utile (sulla prima traccia) per caricare l’immagine del titolo. Ricordatevi che se avete già sincronizzato alcune immagini con l’audio, dovrete spostare anche il brano musicale per non spezzare la sincronia.

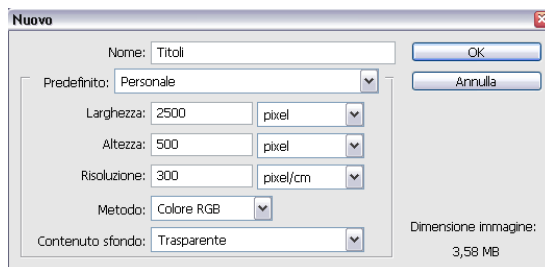


Per facilitare l’operazione di allargamento, cliccare al centro dell’immagine “sfondo” e selezionate la voce del menu “Seleziona a destra - in tutti i componenti” in modo da selezionare le due maniglie a destra dell’immagine di sfondo, oltre a tutte le altre immagini a destra del titolo e l’audio. In questo modo, manterrete la sincronizzazione audio/video del resto della proiezione anche spostando o allargando un immagine. Per proseguire con l’esempio, prendete ora con il mouse una delle maniglie scure (selezionate) e trascinatela di circa 10 secondi a destra (utilizzando la barra dei tempi).

M.objects offre una modalità estremamente precisa di impostazione dei tempi tramite un orologio integrato. Avete creato uno spazio utile per il titolo.



Ora aprite Photoshop e create una nuova immagine con il comando File / Nuovo. Scegliete una risoluzione alta per il testo, ca. 2.500 x 500 Pixel. Come “Metodo colore” selezionate RGB, 8 Bit e come sfondo scegliete “trasparente”.



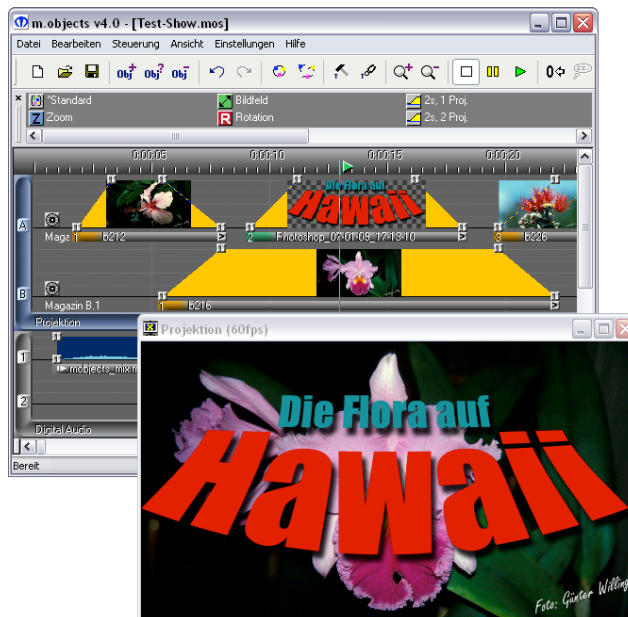
Scrivete ora il vostro testo con Photoshop. Nel programma sono disponibili un'infinità di tipologie e combinazioni. E' possibile utilizzare anche gli effetti speciali, come un'ombreggiatura sotto il testo che aumenterà la leggibilità.



Una volta che il testo è pronto, utilizzando lo “strumento sposta” (il pulsante con la freccia di Photoshop) cliccate sull'immagine e trascinatela da Photoshop, passando sulla barra delle applicazioni di Windows, direttamente nell'area libera (della traccia proiezione) in m.objects.

Ricordatevi che se state lavorando con un solo schermo, la finestra principale di m.objects sarà nascosta da quella di Photoshop, quindi spostate il mouse (sempre tenendo premuto il pulsante per non “perdere” il titolo trascinato) sul simbolo di m.objects sulla barra delle applicazioni in modo da aprire la finestra di m.objects.

Appena apparsa, posizionatevi sulla traccia proiezione (sulla traccia A, esattamente sopra all'immagine di sfondo presente nella traccia B) e rilasciate il tasto del mouse per incollare il titolo.



L'operazione terminerà con la comparsa (nella traccia A) del file trascinato da photoshop, titolato come "Photoshop_data_ora".

Ricordatevi che le tracce di m.objects lavorano come i livelli di Photoshop. La traccia A risulterà sopra alla traccia B, la B sopra alla C e così via. Le tracce alte risulteranno sempre sopra alle tracce basse. Perciò tenete sempre l'immagine di sfondo in una traccia bassa e l'eventuale titolo sempre nella traccia più alta.

Terminata l'importazione del titolo, il programma di fotoritocco potrebbe essere chiuso, poiché m.objects ha creato in automatico una copia del file trascinato in formato PNG, salvandola all'interno della proiezione. Il formato del file PNG (Portable Network Graphics) ha il vantaggio di mantenere le impostazioni di trasparenza date in Photoshop.

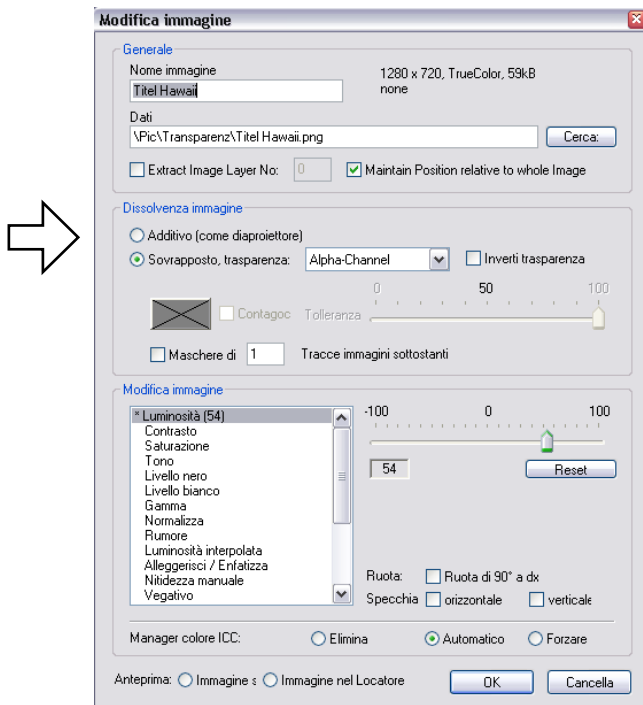
Dissolvenza e trasparenza

Diversamente dalle immagini finora collegate, la barra sotto l'immagine del titolo apparirà ora verde anziché gialla.

Questa variazione di colorazione indica che m.objects ha modificato il metodo di sovrapposizione di questa immagine. Infatti la modalità di sovrapposizione per un titolo o un effetto speciale è da gestire in modo differente rispetto ad una sovrapposizione normale e deve essere facilmente riconoscibile.

Ora, per capire le varie differenze tra le due modalità di dissolvenza, posizionate la barra dei tempi al centro dell'immagine del titolo, in modo da vedere chiaramente le due immagini (titolo e sfondo) sullo schermo virtuale. Ora, cliccando con il destro sulla barra sotto l'immagine titolo, scegliete il comando "Modifica oggetto".

La finestra "Modifica immagine" si aprirà e sarà possibile modificare, oltre all'immagine, anche le modalità di dissolvenza.



Nella finestra di “Modifica immagine” troverete quindi le due modalità di “Dissolvenza immagine”.M.objects acquisendo un immagine da PhotoShop ha impostato in modo automatico la modalità “Sovrapposto, trasparenza: Alpha-Cannel”. In questo modo m.objects riconosce lo sfondo trasparente dell’immagine, rendendo il resto dell’immagine (quindi il testo grafico) opaco e pieno.

Cambiate la modalità in “Additivo (come diaproiettore)” per vedere la differenza.

L’anteprima sullo schermo di proiezione mostrerà un titolo difficilmente leggibile e non mostrerà più le ombreggiature in quanto – come per le diaproiezioni – i valori del colore di entrambe le tracce immagine sono state addizionate (sommate come due normali diapositive sovrapposte) e di conseguenza i colori coprono il nero.

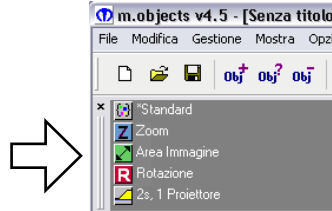


In molti casi l’utilizzo di modalità additive ha senso, ma per montaggi immagine-su-immagine e per i titoli dovrebbe essere utilizzata sempre la modalità “Sovrapposto”.

Con la scelta del canale Alpha per l’utilizzo della dissolvenza, lo sfondo dell’immagine del titolo verrà automaticamente rimosso. Visto che era solo una prova, chiudete la finestra con il comando Annulla.

Posizionamento delle immagini

Tornando al nostro esempio del titolo creato con Photoshop, probabilmente l'immagine potrebbe risultare persino troppo grande rispetto al resto delle immagini. Per risolvere facilmente il problema, m.objects offre la possibilità di ridimensionare e spostare un'immagine. Per farlo, afferrate il comando "Area immagine" nella finestra di lavoro in alto a sinistra e trascinatelo all'interno dell'immagine (al centro).



Il comando di "Area immagine" ora apparirà come un tastino all'interno dell'immagine. Utilizzando un solo pulsante l'effetto sarà applicato su tutta l'immagine, dall'inizio alla fine, mentre utilizzando più punti, si potrà creare un effetto speciale "dinamico" (di movimento).



Proseguendo ora con l'esempio "statico" con un solo pulsante, andiamo a vedere l'immagine apparsa sullo schermo virtuale. L'immagine mostrerà un bordo sottile color magenta con 8 piccole maniglie (quattro agli angoli e 4 al centro di ogni lato).

Se non venisse visualizzato il contorno magenta come nell'esempio qui sotto, cliccate una volta con il tasto sinistro del mouse sul pulsante verdino posizionato sull'immagine. Utilizzando il mouse e queste 8 piccole maniglie, potrete modificare liberamente la posizione e le dimensioni dell'area immagine.



In seguito alla modifica dell'area immagine, apparirà lungo tutta la lunghezza dell'immagine una sottile linea verde.

Questa sta a indicare che, all'interno di quest'immagine è stata modificata l'area immagine. Come detto in precedenza, utilizzando un solo comando, l'area immagine sarà modificata in modo statico per tutta la durata l'immagine.

Ora vediamo come creare un effetto di movimento dinamico in modo da far "sparire" il titolo rimpicciolendolo dopo che è apparso a grandezza piena. Pertanto quello che vedremo sarà il titolo che appare in formato pieno e poi, in chiusura, riducendosi progressivamente fino a sparire.

A tal proposito riutilizzate il comando "Area immagine" posizionandolo verso la fine dell'immagine. Lasciando invariato il primo comando, clicchiamo sul secondo e rimpiccioliamo l'immagine fino alla misura desiderata (come nell'immagine seguente).

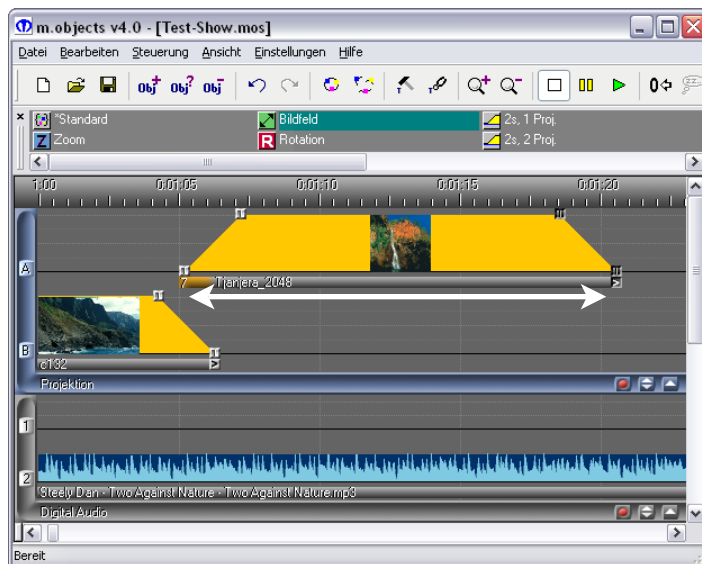


A questo punto, la linea verde sulla traccia immagine risulterà (tra i due comandi) tratteggiata. Questo indica che l'area immagine ora non è solamente modificata, bensì animata, dinamica. Durante la riproduzione noterete che il movimento inizierà lentamente, fluidamente e si concluderà dolcemente. Le impostazioni di accelerazione e rallentamento possono essere impostate nelle proprietà dell'area immagine (doppio click sul comando Area Immagine presente sull'immagine da modificare).

Zoom ed effetti visivi

Il comando "Zoom" offre un'ulteriore ed importante funzione di animazione. Per rendere questo effetto davvero efficace, l'immagine sorgente dovrebbe avere una risoluzione elevata in modo che non si sgrani durante l'ingrandimento. Anche il comando di Zoom può essere statico o dinamico.

Per eseguire il nostro esempio che prende in considerazione un effetto Zoom dinamico, caricate l'immagine Tjanjera_2048 che è predisposta ad una risoluzione alta (2.048 pixel) ed è pressappoco quadrata. Caricatela e posizionatela in una traccia proiezione.



Anche qui dovrete allungare leggermente il tempo di visualizzazione dell'immagine, in modo che l'immagine rimanga visibile per un tempo sufficiente a permettere l'effetto movimento dello zoom.

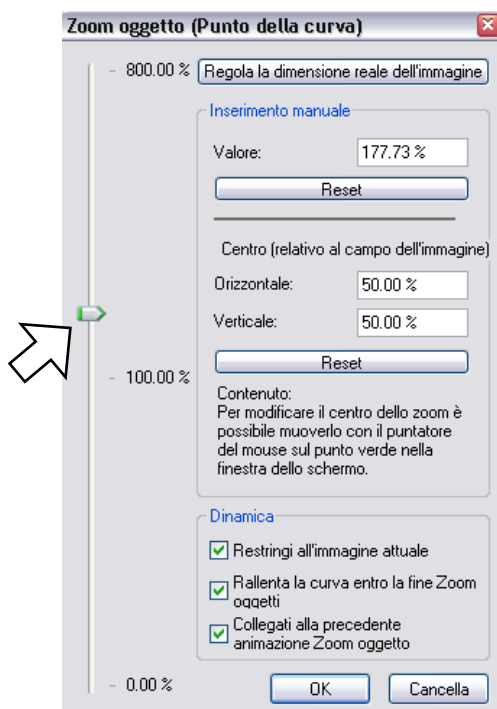
Trascinate il comando Zoom all'inizio dell'immagine, appena dietro la dissolvenza di apertura, come indicato



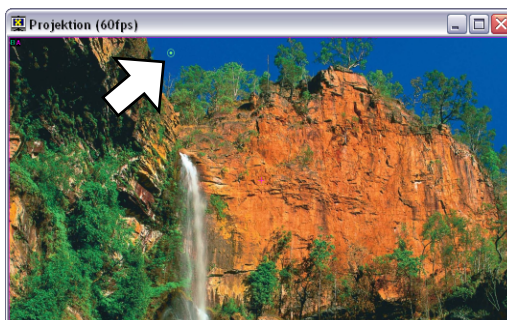
nell'immagine successiva.



Tramite doppio click sul pulsante Z (o tramite il menù “Modifica oggetto” che appare alla pressione del tasto destro del mouse) richiamate le impostazioni dell’oggetto zoom.

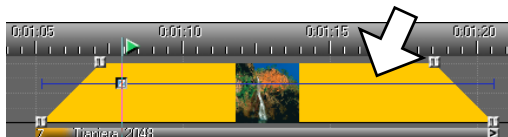


Utilizzando il cursore indicato nell’immagine qui sopra, potete variare l’ingrandimento. Se guardate lo schermo virtuale, noterete al centro dell’immagine un piccolo cerchietto verde al centro dell’immagine. Quella è la mira di centraggio del comando zoom. Quando noi zoomiamo con il comando, l’ingrandimento si sposterà verso quel punto.



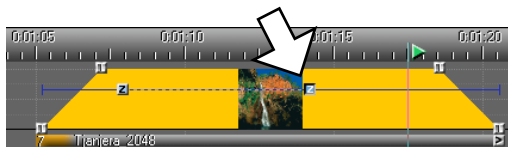
Di conseguenza, cliccando su questo cerchietto e tenendo premuto, si ha la possibilità di spostare l’inquadratura dell’ingrandimento, indicando dove bisogna zoomare nell’immagine. Posizionato il primo punto come indicato nell’immagine precedente, chiudete la finestra “Zoom oggetto” cliccando su OK.

Proprio come prima, apparirà una linea blu nella curva immagine della foto con la cascata.



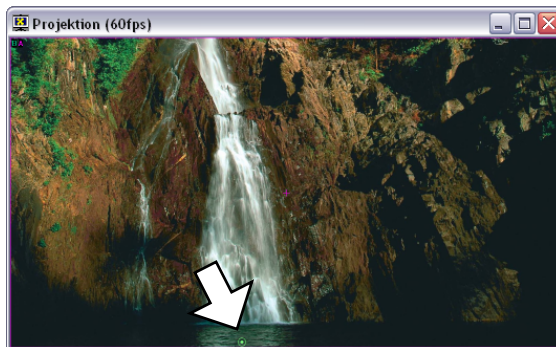
Vorremmo far notare che utilizzando questo comando in modalità statica, ci risparmiamo la fatica di ritagliare alcune nostre immagini con un programma di fotoritocco, andando inoltre a “salvaguardare” l’archivio. Infatti ogni modifica fatta in m.objects può essere modificata o rimossa a differenza delle immagini tagliate con Photoshop.

Proseguiamo con l’esempio, aggiungendo un altro zoom al centro dell’immagine.

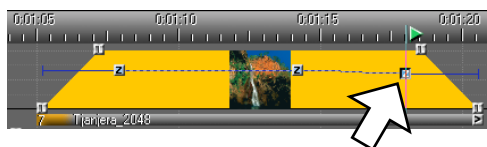


Cliccate ora sul pulsantino Z al centro dell'immagine, in modo da selezionare un'altra area e spostare il relativo cerchietto verde in un altro punto dell'immagine (in basso come indicato nella successiva immagine). Lasciate pure il fattore di zoom invariato, limitandovi a spostare il cerchietto di puntamento.

L'idea è quella di creare un effetto di movimento che segua la caduta dell'acqua nella fotografia.



Ora creiamo un terzo oggetto Zoom per "chiudere" gli effetti di movimento. Posizionatelo quindi al termine dell'immagine, poco prima della dissolvenza di chiusura.



Cliccando su questo pulsante "Z", utilizzate il fattore di Zoom (il cursore verticale) per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine (100%) e quindi creare un effetto di rimpicciolimento (rispetto all'ingrandimento che era stato applicato all'inizio). Terminata l'operazione, confermiamo con OK la finestra.

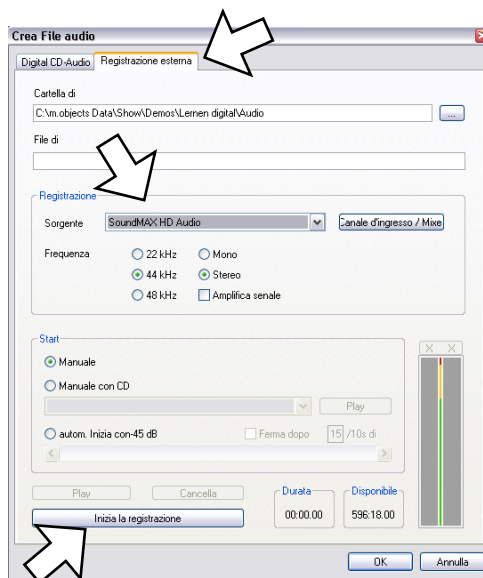
Avviando la riproduzione (Play) vedremo quindi la carrellata all'interno dell'immagine, partendo da sopra, scorrendo lungo la cascata e poi allontanandosi dall'immagine prima della dissolvenza di chiusura.

NOTA: Le zoomate possono essere combinate anche con i comandi "Area immagine" e "Rotazione" applicando le stesse regole appena descritte per il comando "Zoom".

Un paio di consigli

- Lo schermo di m.objects può essere utilizzato direttamente con un'uscita alla massima risoluzione per le immagini digitali. Per ottenere questa funzione dovete impostare la modalità a pieno schermo durante la riproduzione, indicando quale uscita video utilizzare per lo schermo virtuale.
- Un'ulteriore possibilità per l'esportazione della proiezione alla massima qualità è data dai file "Eseguibili" generati da directAV. Questi files possono essere salvati nell'hard disk del PC e avviati anche se non è installato m.objects. Questa funzione si trova nel menù Gestione.
- Se lavorate con diaproiettori, lo schermo vi serve per la visualizzazione e la sincronizzazione della sequenza di immagini. Questo è reso possibile salvando una copia delle proprie immagini su PC e visualizzandole come piccole anteprime. In questo modo i proiettori e le dia rimangono tranquillamente fermi durante la fase di progettazione. Perciò è possibile modificare l'ordine delle immagini in modo semplice, in qualsiasi momento, senza dover ogni volta correggere o modificare la posizione delle dia nei caricatori, ma andando a disporle nell'ordine corretto solo al termine della proiezione.
- Per acquisire in modo automatico le diapositive, esistono una serie di funzioni per la digitalizzazione delle immagini all'interno di m.objects, funzioni descritte nei paragrafi successivi. Tuttavia è anche possibile creare delle semplici curve di luce vuote, senza le immagini di anteprima, avendo comunque la possibilità di variarne i tempi e le dissolvenze. Ovviamente non sarebbe possibile una visione in anteprima del lavoro preparato, ma è essenziale lasciare i proiettori collegati e le diapositive pronte nei caricatori in modo da vedere il risultato direttamente sullo schermo reale.
- Se volete lavorare con i diaproiettori, ma senza visualizzare le diapositive, potete modificare l'Editor (Menù Visualizza) in modo da attribuire un nome alle vostre immagini. Cliccate velocemente nella barra sottostante l'immagine desiderata e apparirà il campo testo vuoto. Vi consigliamo di dare un nome piuttosto lungo alla vostra diapositiva. Per passare alla dia successiva, basta premere il tasto TAB (Tabulazione) della tastiera.
- Il menù che si apre cliccando sul tasto destro del mouse è spesso volte un valido aiuto e permette di accedere manualmente a una serie di comandi molto utili.
- Per ogni operazione di Drag & Drop (letteralmente "trascina e rilascia" con il mouse), il cursore del mouse vi confermerà se l'azione è valida o meno. Per esempio non potete trascinare alcuna immagine nei componenti Digital Audio.
- Singoli o più oggetti possono essere duplicati con facilità. Cliccate sulla barra sotto ad un oggetto, come se voleste spostarlo e poi, tenendo premuto il tasto [CTRL] spostate l'oggetto creandone la copia.
- Così come potete modificare gli oggetti sulle tracce, potete modificare anche i file presenti sul Piano luminoso o nei caricatori virtuali. Ad esempio, per selezionare molte dia, potete cliccare a scelta sulle immagini desiderate tenendo premuto il tasto [CTRL]. Oppure, se cliccate sui margini inferiori di un'immagine e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, vi spostate in un'altra traccia, tutte le diapositive incluse nell'area saranno selezionate.
- Potete utilizzare l'Editor del caricatore virtuale (Menù Visualizza) per modificare la sequenza di immagini. Come per modificare l'ordine delle immagini nel Piano luminoso, cliccate con il tasto sinistro direttamente sull'immagine che volete spostare e trascinatela con il mouse su un'altra posizione. In questo modo tutte le dia presenti nel caricatore saranno spostate.

- Nel menù File / Elenco Media potete vedere una lista dei file utilizzati nella proiezione. Questa lista può essere stampata. In questa lista saranno presenti anche i file congelati o resi “muti” (disattivati), inoltre i parametri di ricerca possono essere facilmente personalizzati.
- Non esiste niente nelle proiezioni create con m.objects che non possano essere modificate. Se volete per esempio aggiungere delle tracce audio, modificate semplicemente le impostazioni dei componenti: cliccate con il tasto destro del mouse sul componente e scegliete nel menù la funzione di modifica degli elementi.
- Potete inserire i marcatori nelle curve luce e nelle curve audio e modificarli in qualsiasi momento utilizzando i comandi descritti nei paragrafi precedenti, oppure utilizzando il menù che appare cliccando con il tasto destro del mouse.
- Qualsiasi scheda audio è compatibile con m.objects per importare una sorgente audio nel vostro PC. L'audio può essere importato per esempio tramite un registratore MiniDisk o tramite un segnale analogico e un mixer, oltre, ovviamente, un commento a voce con il microfono. Le funzioni necessarie sono a disposizione nel menù Inserisci audio tramite il quale potete importare anche della musica scaricandola da un CD. In questo caso selezionate nella scheda audio “Registrazione esterna”. Nel caso in cui non riusciate a selezionare gli strumenti di gestione dell'audio, cliccate su Mixer e andate poi su Opzioni / Impostazione. Qui potete scegliere il canale di ingresso dell'audio.



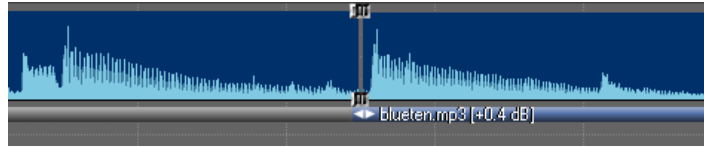
- Potete tagliare l'inizio o la fine di una traccia audio, utilizzando le maniglie iniziali e finali, spostandole nella direzione del pezzo da tagliare. Consigliamo anche di lasciare una dissolvenza di almeno un paio di secondi per non udire il taglio netto.
- E' possibile modificare ulteriormente l'audio con m.objects, per esempio dando l'effetto equalizzatore, riverbero o compressione dinamica. I filtri sono incorporati nel “recorder” e permettono un utilizzo non distruttivo degli effetti audio. A tal proposito date un'occhiata al paragrafo Imposta gli effetti audio.
- Disattivate (o impostate correttamente) sul vostro PC la funzione Power Management (Risparmio energetico) e il salvaschermo, in modo che la loro attività non interferisca con la riproduzione delle proiezioni di m.objects. L'avvio del salvaschermo può interrompere una riproduzione o comportare un impegno considerevole del PC, rallentando tutto lo show.

Lavorare con i suoni

Tagliare i suoni

Il taglio dell'inizio o della fine della traccia audio può essere effettuato direttamente sulla traccia audio con m.objects. Per piccoli tagli è semplicemente sufficiente spostare verso destra o verso sinistra le prime o le ultime maniglie della traccia.

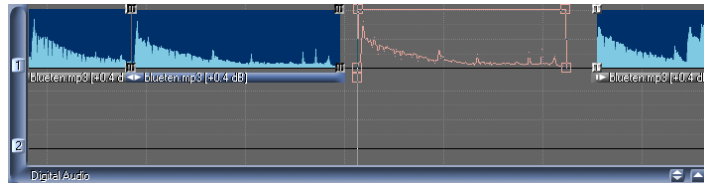
Per tagli più consistenti della traccia, suggeriamo di utilizzare il menù (click destro del mouse sul punto desiderato della traccia) e scegliete il comando "Taglia traccia".



Cliccando sulla barra al di sotto della traccia tagliata, questa verrà selezionata interamente (i bordi saranno evidenziati con un colore differente) e potrà essere cancellata.

Il comando "Taglia traccia" sarà spesso utile per il taglio di molti passaggi superflui, ma se il taglio effettuato non ha una resa positiva a livello acustico, naturalmente si potrà annullare. Pertanto potrete disporre nuovamente i marcatori con il mouse sulla nuova posizione desiderata e procedere ad un nuovo taglio.

Inoltre, se si è tagliato troppo o troppo poco, senza utilizzare il comando Annulla, è possibile correggere lo spostamento delle tracce tagliate sempre usando le maniglie appropriate.



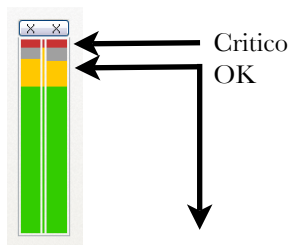
Con la duplicazione della traccia audio, per esempio la ripetizione di un ritornello in un brano musicale, è possibile allungare la traccia stessa. Per ottenere questo risultato basta cliccare sulla sezione che ci interessa e trascinare il mouse tenendo premuto il tasto [CTRL].

Questa funzione di duplicazione funziona con qualsiasi elemento (audio, foto, video, marcatori etc...).

Ottimizzazione dei livelli

Livelli iniziali

Durante la registrazione da una sorgente audio esterna bisogna prestare attenzione che i livelli del volume siano sufficientemente alti, senza andare però in distorsione. Le colonne dei livelli si potranno colorare fino al massimo livello (rosso) senza presentare particolari problemi, tuttavia se il livello salirà ulteriormente, si avrà una distorsione e la registrazione sarà inutilizzabile.

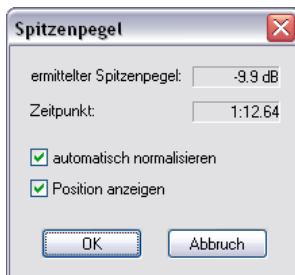


Con la registrazione digitale di un CD, i livelli non possono essere influenzati poiché l'acquisizione digitale presenta in automatico il volume corretto. Ovviamente sarà possibile modificare il volume in un secondo momento.

Livelli di riproduzione

Occasionalmente può capitare che una registrazione mostri piccole escursioni o salti nel volume. Lo riconoscerete dal fatto che la linea al di sopra della curva dinamica i picchi non raggiunge il margine della traccia audio. Bisogna però tener presente che, se il volume viene aumentato manualmente o se vengono applicati degli effetti speciali sonori (vedere sotto), è possibile che si verifichino delle distorsioni senza che si possa intuire facilmente, poiché l'applicazione di questi effetti mascherano ed alterano la rappresentazione grafica della traccia audio.

In tutti questi casi potete scegliere il comando "Cerca picchi (Seleziona)" nel menù che appare cliccando sotto la traccia audio. Se nel campo "Picco cercato" è presente un valore diverso da 0dB, dovrete attivare la funzione di "normalizzazione automatica", in modo da portare i picchi al livello corretto.



Abbiamo visto come "normalizzare" un brano musicale tuttavia è possibile normalizzare anche tutte le tracce audio presenti nel lavoro in modo che risulti essere equilibrato. Per procedere a questa normalizzazione, dopo la chiusura delle modifiche audio e prima di procedere a qualunque modifica della proiezione, scegliete il comando "Cerca picchi (tutte le tracce)" che trovate nel menù principale delle tracce audio. Anche qui è necessario normalizzare le anomalie fino ad avere 0dB. Questa funzione dovrebbe essere sempre applicata, altrimenti la correzione dei picchi di tutte le tracce non avrebbe un reale senso di essere eseguita.

Inserire effetti audio

Esistono molte ragioni per le quali inserire degli effetti audio, ad esempio per enfatizzare un commento alle immagini che altrimenti può risultare confuso, oppure modificare i rumori utilizzati che altrimenti non si legherebbero bene al lavoro. Infine, un brano musicale potrebbe essere troppo "debole" in rapporto ad una sequenza di immagini molto dinamica.

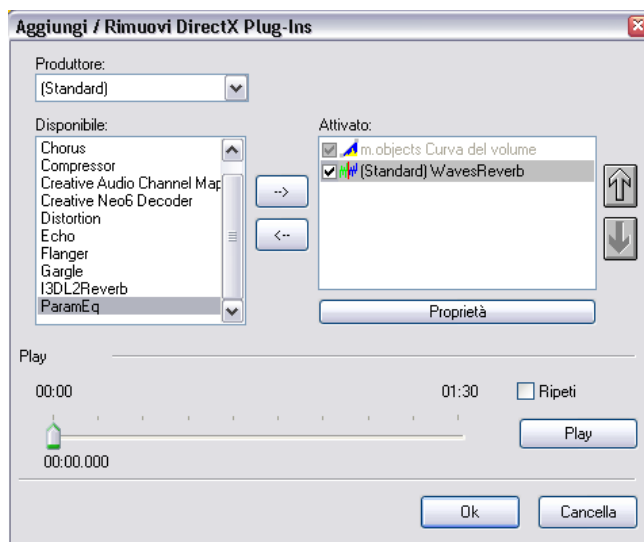
L'inserimento degli effetti audio è disponibile nelle versioni di m.objects Plus o PRO, oppure con il modulo aggiuntivo m.objects AudioPro. Premesso questo, potete applicarli con un doppio click sulla barra sotto un brano (o click destro -> “Modifica oggetto”) e utilizzando il comando “Effetti audio (DirectXPlugIns).

Qui di seguito descriveremo brevemente gli effetti audio più importanti, descrivendo poi come comporre un effetto audio personalizzato.

Gli effetti speciali per l'audio

Gli effetti audio utilizzati in m.objects sono realizzati con il plugin DirectX. Questi speciali plugins permettono di applicare diversi effetti audio senza andare a danneggiare il file originale salvato su HardDisk. Tuttavia capita per necessità tecniche (velocità di calcolo o comodità di esportazione) che gli effetti audio debbano essere salvati sul file originale. Questo risparmia al computer di elaborare ogni volta le informazioni e le modifiche in “diretta” durante la riproduzione, permettendo inoltre un'esportazione su qualsiasi supporto per la visualizzazione più comodo da gestire.

Le impostazioni degli effetti audio di un brano, sono raggiungibili in m.objects direttamente nelle proprietà oggetto. Basta fare doppio click sulla barra sottostante la traccia per accedere al menù. Inoltre, si può scegliere il comando “Modifica oggetto” dal menù specifico o dal menù principale. A questo punto bisogna selezionare “Effetto Audio (DirectXPlugIns)”. Apparirà il Manager effetto di m.objects.



La finestra è strutturata in due parti principali: la parte sinistra mostra tutti gli effetti disponibili ma non ancora utilizzati, la parte destra mostra gli effetti già applicati sul brano audio. Utilizzando le frecce --> o <-- possiamo spostare gli effetti audio da una tabella all'altra, in modo da attivarli o disattivarli. In alternativa, è anche possibile cliccare due volte sul nome per fare la stessa operazione. Selezionando “Proprietà” è possibile personalizzare l'effetto.

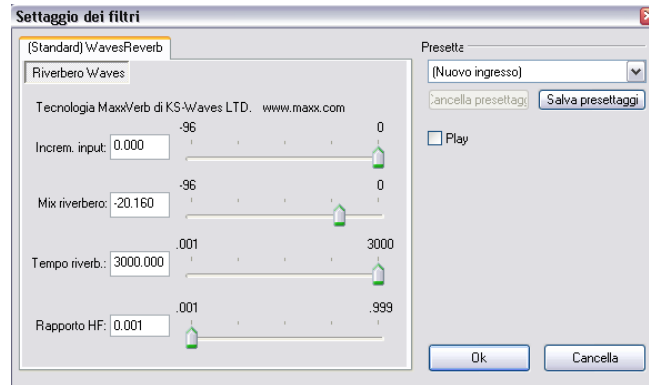
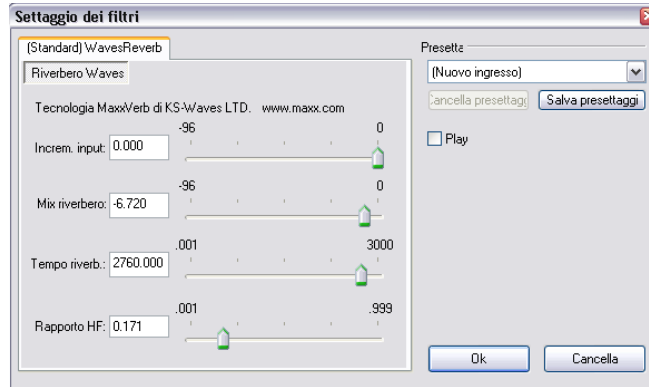
A destra, vicino alla lista degli effetti attivi, sono presenti due frecce ▲ e ▼. Queste servono per variare la successione nella quale si susseguiranno gli effetti. In alcuni casi esiste infatti un'enorme differenza se un effetto viene prima o dopo un altro.

L'effetto “m.objects Curva del volume” è sempre presente nella tabella di destra ed indica i livelli di volume interni di m.objects.

Nelle finestre seguenti sono mostrati alcuni valori ottimali nei vari effetti. Volendo, potete variare le impostazioni e, qualora ne trovaste una particolarmente buona, salvarla come predefinita.

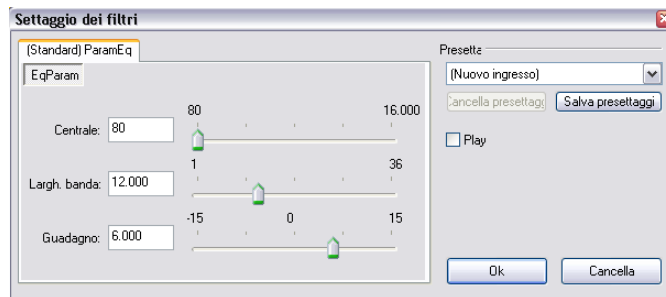
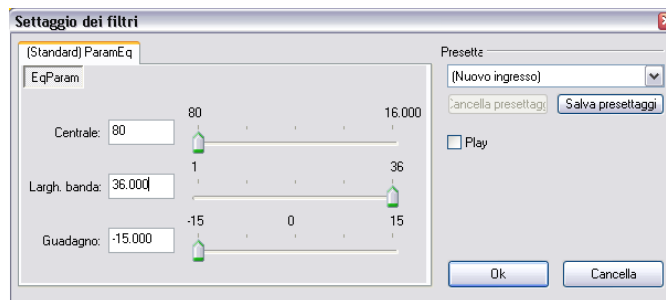
Onde-Riverbero (Hall)

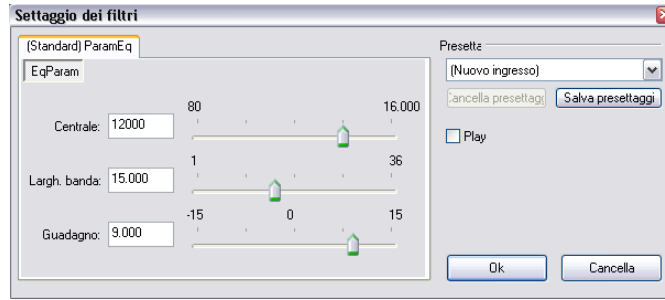
Con il riverbero i suoni hanno un effetto amplificato. Per esempio il rimbombo di un martello viene enfatizzato se lo associamo all'immagine di un'industria. Spesse volte questo effetto può essere applicato in modo lieve per migliorare la sonorità dell'arrangiamento.



ParamEq (equalizzatore parametrico)

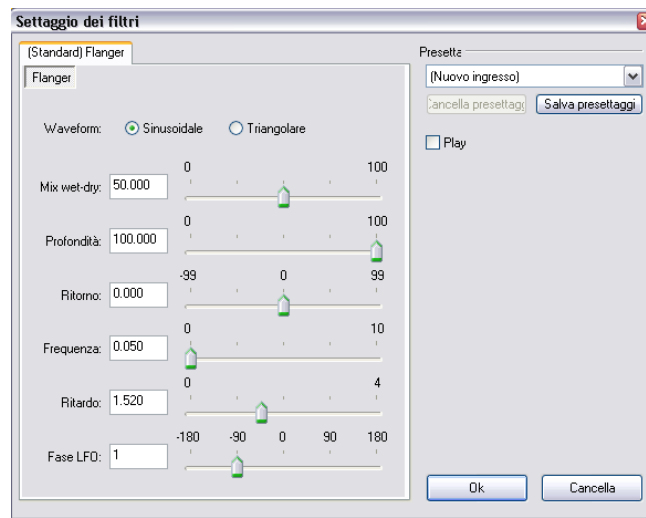
L'equalizzatore modifica il colore del suono tramite la diminuzione o l'aumento di una sola banda di frequenza.





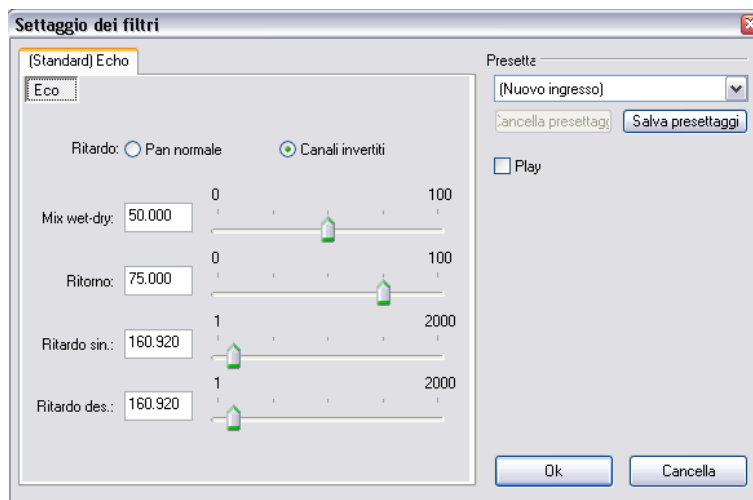
Flanger

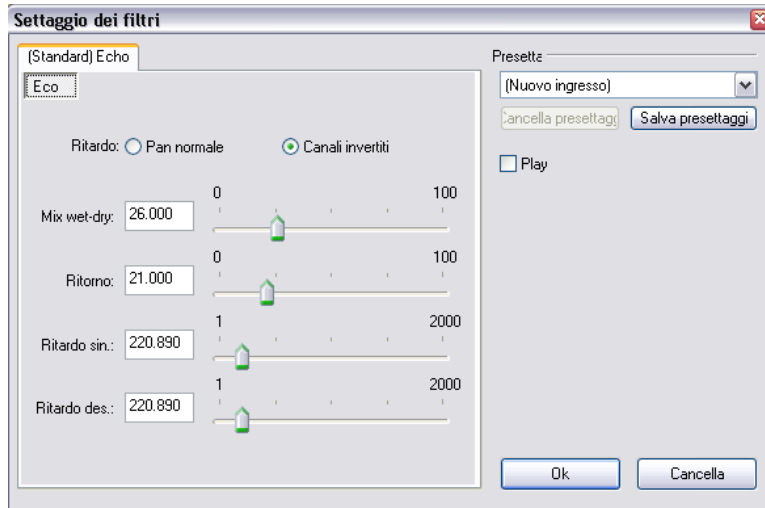
Il flanger copia l'audio originale in un suono più lontano, piatto e rimbombante. Viene utilizzato raramente nelle proiezioni AV.



Eco

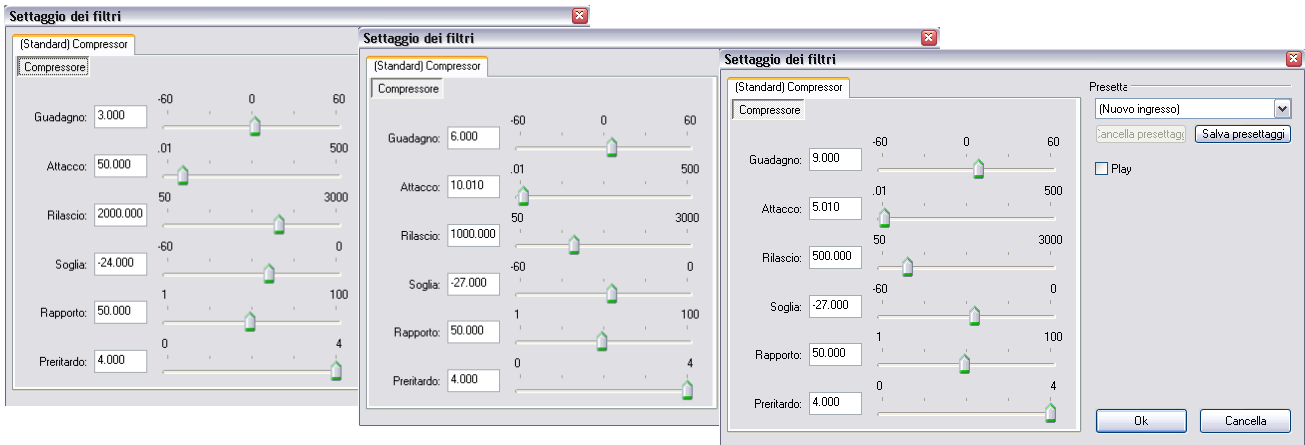
Un effetto che non ha bisogno di molte spiegazioni...





Compressore (Compressione dinamica)

La compressione porta a un livellamento automatico delle differenze di volume tra diversi punti di una traccia.

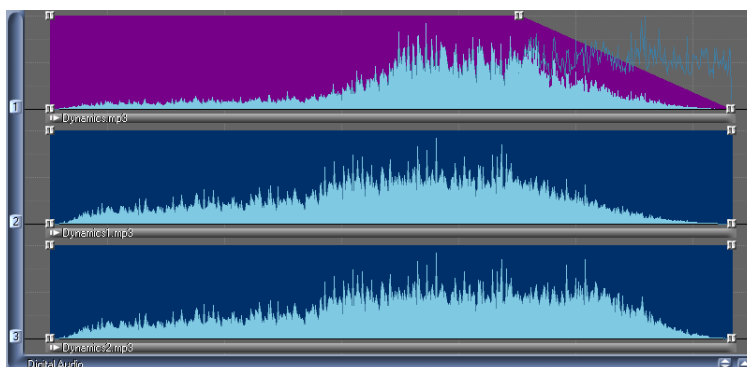


Sostanzialmente, il compressore cerca di rafforzare e migliorare le parti deboli (dal volume basso) dell'audio. Perciò le diversità di volume della traccia vengono trovate dal filtro e poi livellate alla media del brano. Ovviamente, se il risultato non vi soddisfa, potete riportare i livelli di volume allo stato originale.

Negli esempi successivi possiamo vedere bene le differenze: nell'esempio in alto abbiamo la rappresentazione dinamica di una traccia non compressa con un inizio molto debole.

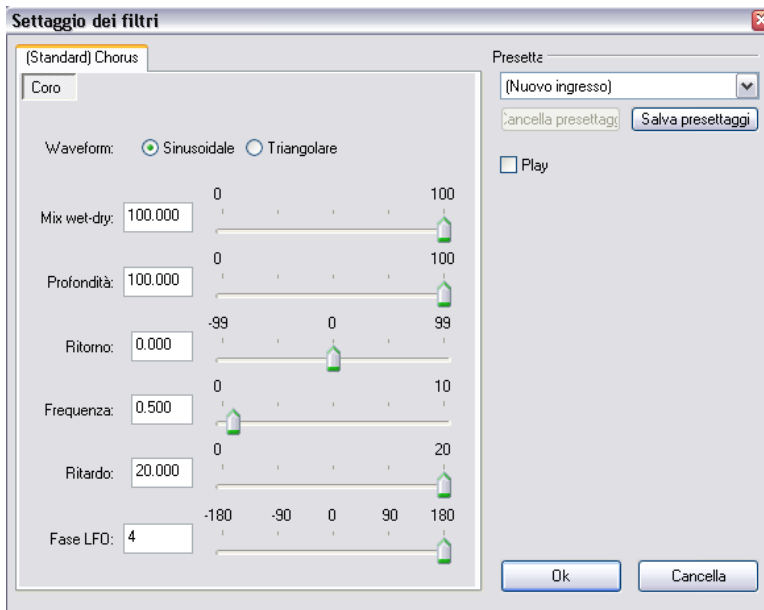
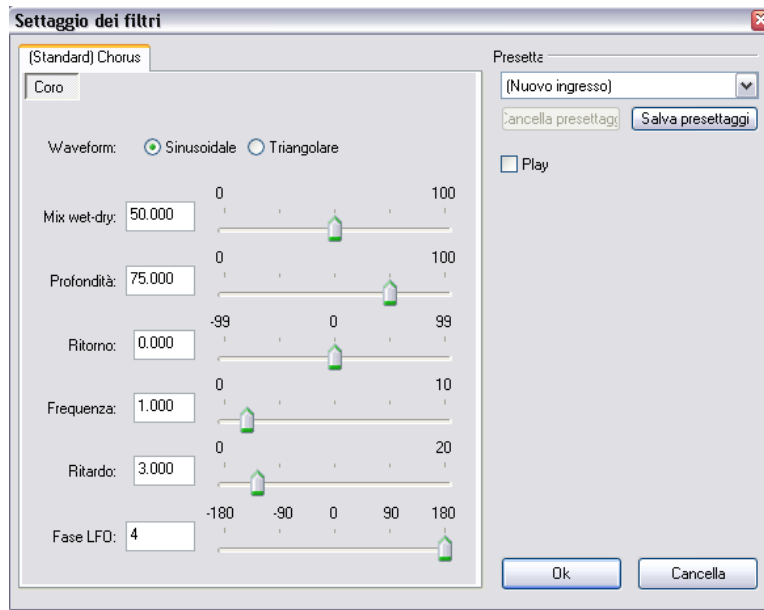
Nella seconda traccia abbiamo la stessa traccia in versione compressa dove possiamo riconoscere gli andamenti dinamici dei passaggi più deboli e di quelli più forti.

Nella terza traccia abbiamo l'effetto con la curva ed i suoi picchi. Qui possiamo notare l'andamento dinamico delle due tracce.



Coro

L'effetto coro è utilizzabile sia per un insieme di voci oppure per degli strumenti in assolo.



Lavorare con le immagini

Requisiti qualitativi dei file immagine

Per la visualizzazione nella finestra di anteprima durante l'elaborazione di una proiezione di diapositive analogica classica, la qualità dei file immagine utilizzati non è particolarmente rilevante. Ma, se state invece lavorando ad una proiezione digitale con directAV, la risoluzione dell'immagine diventa fondamentale.

Una delle domande più frequenti riguarda la risoluzione delle immagini da utilizzare. La risposta è molto semplice: non è necessario caricare le immagini ad una risoluzione fissa, in quanto m.objects directAV calcola automaticamente la dimensione dell'immagine in base al formato necessario. Volendo è possibile personalizzare questi parametri per ottenere un'ottimizzazione, grazie ad i menù di m.objects che andremo a vedere più avanti.

Per un risultato ottimale delle immagini digitali con directAV è necessario:

- Fotografare sempre alla massima risoluzione, anche se lo schermo o il proiettore non sono in grado di riprodurre interamente questa qualità. La massima risoluzione assicura la massima flessibilità e qualità in caso di ulteriori modifiche e dissolvenze.
- Se possibile, scattate le immagini in formato RAW e convertitele in un secondo momento tramite un programma apposito (per es. Rawshooter o Photoshop). Sono ottimi i formati 16 Bit colore per canale, come ad esempio il formato 16 Bit-TIFF.
- Nel caso in cui la fotocamera lo permetta, modificate i profili colori in modalità Adobe RGB. Questo offre uno spettro colore molto esteso (come per es. sRGB) e per questo motivo è migliore per tutti gli step di modifica successivi, nei quali è necessario modificare i colori e la loro gamma. La conversione necessaria sarà effettuata automaticamente da m.objects alla fine del lavoro.
- Non modificate le immagini rimpicciolandole e tagliandole. Il taglio o la messa in scala delle vostre immagini – se proprio necessario – dovrebbe essere l'ultimo step della vostra elaborazione. Tenete comunque conto che m.objects può scalare o tagliare l'immagine grazie ai suoi sistemi, perciò consigliamo di usare sempre m.objects per queste operazioni.

Fin qui la teoria. In pratica potrebbero esistere alcuni motivi per ignorare alcune regole appena esposte:

- La risoluzione massima suggerita necessita ovviamente di una maggiore capacità dell'hard disk e dell'eventuale CD/DVD di salvataggio, rispetto alle immagini piccole. Inoltre il formato RAW è particolarmente esigente. Se il salvataggio e la riproduzione delle immagini non è particolarmente veloce, si può trovare un compromesso tra la qualità/flessibilità e la maneggevolezza.

Se le immagini sono state importate con uno scanner di diapositive, valgono fondamentalmente le stesse regole per le fotografie digitali. Tenete conto che il formato RAW non esiste per questo tipo di immagini, tuttavia un software come Silverfast della LaserSoft può lavorare bene con i dati generati dalla maggior parte degli scanner in commercio. Il formato da ottenere è sempre, preferibilmente, il 16 Bit TIFF.

Con la scansione di diapositive è consigliabile ridurre leggermente la risoluzione solo per risparmiare un po' di tempo durante l'acquisizione dell'immagine. Gli scanner di fascia alta di oggi utilizzano sempre la risoluzione massima

ottenibile che è addirittura superiore al necessario.

Un comune malinteso è spesso volte legato al numero di “punti per pollice” (Dots per Inch, DPI). I sistemi ci permettono di impostare indirettamente la dimensione dell'immagine (in centimetri o pollici) tuttavia nel caso di una proiezione digitale, questi fattori sono inutili, se non controproducenti. Infatti le dimensioni “proiettate” dell'immagine vengono decise dal videoproiettore (che è in grado di creare immagini da 1 a 10 metri grazie allo zoom ottico) e da m.objects che in base alla risoluzione della scheda grafica genera le immagini alla risoluzione corretta, e non vengono influenzati dalla dimensione “fisica” dell'immagine. Perciò impostare una risoluzione alta per i DPI e le dimensioni fisiche dell'immagine è utile solo per la stampa, dove invece i DPI sono fondamentali, ma non per la proiezione video dove risultano inutili o dannosi per la potenza di calcolo che viene drasticamente limitata.

Informazioni importanti sui file

m.objects può lavorare praticamente tutti i tipi di file immagine. Se aprite la finestra di scelta del formato di file, verranno visualizzati circa una ventina di tipologie diverse di formati compatibili. Per visualizzare anche altri tipi di file, cliccate sul campo Tipo di File “Tutti i file”.

INFO: il formato JPEG2000 (JP2) può essere letto senza problemi da m.objects, ma i vantaggi saranno limitati durante l'utilizzo nelle proiezioni ad alta risoluzione, poichè comporta una decodifica piuttosto complessa. Infatti il formato JPEG2000 (JP2) è nato principalmente per risolvere problemi per le forti compressioni, che sono comunque sconsigliabili in m.objects.

Per le immagini con trasparenza al loro interno è consigliabile, nella maggioranza dei casi, utilizzare il formato PNG. E' possibile usare anche altri formati, come ad esempio il formato TIFF che trasporta le informazioni di trasparenza su un canale alfa separato.

In opposizione ai formati Bitmap o TIFF standard esiste il formato JPEG (oggi il più diffuso) che è caratterizzato da un formato compresso. Il suo vantaggio consiste nelle dimensioni del file che risultano spesso comode da gestire.

Ricordatevi che se create o modificate delle immagini con applicazioni esterne (Adobe Photoshop), potete salvarle in formato JPEG, ma mai ad una compressione troppo alta, in quanto potrebbe danneggiare troppo la qualità dell'immagine. Pertanto è necessario mantenere l'immagine al di sopra del 75% di compressione (in Photoshop livello 8 o 10), facendo attenzione a mantenere queste impostazioni per tutte le immagini principali della proiezione, in modo da mantenere le impostazioni dello schermo e della proiezione ad un livello simile per tutte.

Nulla può impedire di salvare le immagini JPEG più e più volte, una sopra l'altra, ma tenete presente che, ad ogni nuovo salvataggio, la qualità generale dell'immagine calerà drasticamente. Con ogni nuova compressione, infatti, si ha una perdita di dati e l'immagine risulterà essere sempre più danneggiata. E' pertanto consigliabile lavorare su un'immagine non compressa (Bitmap, Tiff, PNG, PSD, etc...) e solo al termine di tutte le modifiche, salvarla in JPEG.









Qui di seguito alcuni esempi.



Ritaglio dall'immagine originale (Dimensione file: 106 kB)

Attenzione: nei seguenti esempi il contrasto è stato portato all'estremo ed il risultato finale compresso è stato enfatizzato in modo da illustrare pienamente la compressione. La tabella sotto riportata deve essere letta in funzione del rapporto tra qualità e dimensione dell'immagine in base alla compressione applicata. Una sola compressione JPEG con Adobe Photoshop a livello compressione 9 è in realtà poco paragonabile alle immagini seguenti.

Concentrate l'attenzione sulla saturazione del colore della silhouette del pinguino e a quella dello sfondo.

| | Una compressione | Tre compressioni |
|--------------------------------------|--|--|
| Photoshop JPEG Livello qualità 11 |  <p><i>Dimensione file: 22,6 kB</i></p> |  <p><i>Dimensione file: 22,8 kB</i></p> |
| Photoshop JPEG Livello qualità 9 |  <p><i>Dimensione file: 16,6 kB</i></p> |  <p><i>Dimensione file: 16,6 kB</i></p> |
| Photoshop JPEG Livello qualità 7 |  <p><i>Dimensione file: 14,5 kB</i></p> |  <p><i>Dimensione file e: 14,4 kB</i></p> |
| Photoshop JPEG Livello qualità 5 |  <p><i>Dimensione file: 13,8 kB</i></p> |  <p><i>Dimensione file: 13,5 kB</i></p> |

Importazione di immagini

Normalmente il “Piano luminoso” è la base di partenza dalla quale viene creata l'intera proiezione.

Così come per l'elaborazione di file audio, anche qui esiste la possibilità di trascinare file foto e video sulla barra dei tempi o nel Piano luminoso tramite un Drag&Drop (trascina e rilascia) direttamente da Risorse del Computer di Windows. Volendo si possono trascinare anche delle intere selezioni (m.objects sarà in grado di riconoscere in automatico il formato dei file con cui sono state salvate le immagini). Infine, nel componente “Proiezione”, è altresì disponibile il pulsante rosso (Rec) nell'angolo in basso a destra, tramite il quale è possibile iniziare a caricare singoli file da m.objects.

Scannerizzare

Come per la registrazione di suoni, m.objects offre delle funzioni integrate per importare delle immagini da diverse sorgenti, come gli scanner di diapositive, grazie all'uso dei Driver standard TWAIN.

Esistono fondamentalmente due tipologie di scanner, anche se oggi esistono anche delle forme ibride:

- Gli scanner piani hanno un piano di vetro ed un coperchio. Dopo aver sollevato il coperchio bisogna posizionare la fotografia con l'immagine rivolta sul vetro, chiudere il coperchio ed avviare la scansione. Questo procedimento è utile per le immagini non trasparenti. Potete scannerizzare le immagini anche tramite m.objects, come per esempio cartine o ritagli di giornale.

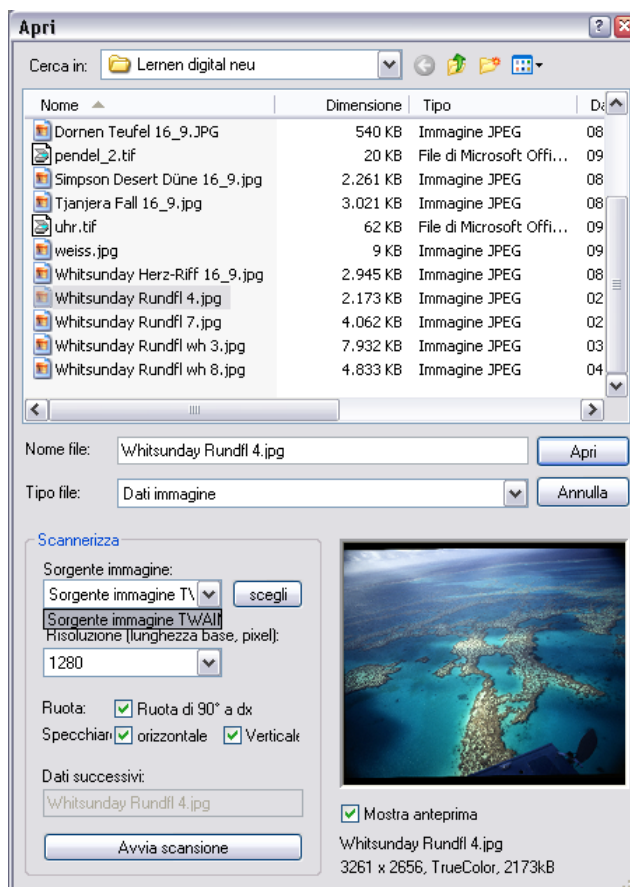
La scansione di pellicole può avvenire in diversi modi. Esistono infatti degli apparecchi in grado di scannerizzare materiale trasparente, come le pellicole/negativi o le diapositive. I principali modelli sono capaci di scannerizzare anche le immagini più piccole. Ovviamente il mercato offre anche dei modelli – la maggior parte piuttosto cari – che permettono di scannerizzare anche il medio formato (6x4,5 o 6x6, fino ad arrivare al 10x15). Tuttavia pochi modelli offrono una funzione automatica per l'acquisizione di piccole immagini, mentre sono quasi tutti in grado di scannerizzare diapositive.

- Gli scanner evoluti, specializzati in scansioni di pellicole, offrono la migliore qualità disponibile sul mercato (rispetto agli scanner piani) per l'acquisizione di diapositive e pellicole negative. Alcuni apparecchi che offrono queste prestazioni sono, per esempio, gli scanner Nikon Coolscan, che grazie al sistema ICE elimina sporco e graffi senza modificare i dettagli dell'immagine.
- Uno scanner ibrido è uno scanner piano con un'unità luminosa interna per pellicole. Infatti, all'interno del coperchio hanno una seconda lampada che illumina le pellicole in trasparenza. Alcuni modelli di questi scanner possono dare degli ottimi risultati, tuttavia hanno costi piuttosto alti e hanno dotazione software piuttosto generica.
- Esistono anche degli scanner dedicati in modo specifico all'acquisizione di diapositive direttamente da caricatori per proiettori: sono gli scanner Reflecta. Questi sono in grado di scannerizzare il contenuto di un intero caricatore di diapositive. Anche il modello Reflecta DigitDia 4000 possiede la tecnica ICE per l'eliminazione di polvere e graffi.

INFO: non tutti gli scanner offrono gli stessi risultati. Infatti, i migliori risultati si ottengono con gli scanner Nikon che, grazie alla loro gamma di densità cromatica, offrono i migliori dettagli sulle zone scure e chiare dell'immagine. Benché gli scanner ibridi risultino più comodi e veloci da utilizzare, purtroppo non sono in grado di ottenere un'immagine “pulita” come uno scanner dedicato per pellicole.

Il processo di scansione

Per aprire la finestra di acquisizione dei file immagine, è sufficiente cliccare due volte in uno spazio vuoto del Piano luminoso oppure dall'editor caricatore. In alternativa, solito pulsante rosso (Rec) sulla barra del componente.



Per l'acquisizione da scanner è necessario selezionare nella voce "Scannerizza" il menù a tendina "Sorgente immagine TWAIN". Questo menù è disponibile solo se si ha uno scanner installato correttamente.

Nella risoluzione (impostata in pixel), è possibile attribuire 6 diversi valori di risoluzioni preimpostati, oppure è possibile impostare la risoluzione liberamente ("Scegli altro:"). Selezionando la funzione "Avvia scansione", non si avrà alcuna anteprima, bensì il salvataggio diretto della scansione. Fate cortesemente attenzione che ci sia spazio e tempo sufficienti per il salvataggio dei file ad alta risoluzione, onde evitare problemi.

La funzione Ruota a destra di 90° permette di ruotare l'immagine scannerizzata nella corretta posizione, mantenendo la qualità di scansione impostata. Allo stesso modo è possibile specchiare l'immagine sia orizzontale che verticale. Una rotazione di 90° a sinistra è possibile utilizzando tutte e tre le opzioni sopra menzionate.

Con il comando "Scegli" potete selezionare uno scanner specifico, nel caso in cui più apparecchi siano collegati al vostro PC. Questo comando non è valido nel caso in cui abbiate collegati altri tipi di apparecchi, quali videocamere, webcam o fotocamere.

Il tasto "Avvia scansione" apre la finestra relativa al vostro scanner. Se non avete dato alcun nome alla vostra immagine, è venuto ora il momento di farlo. Il sistema vi avvisa se state cercando di dare al vostro file un nome già esistente oppure se volete sovrascrivere i dati (nel caso di un nome già utilizzato). Se non è stato selezionato alcun tipo di file, m.objects chiederà in quale tipo di file (BMP, JPG o TIF) volete salvare la vostra immagine.

Se avete aggiunto dei numeri al nome della vostra immagine (prima dell'estensione .JPG, .TIF o .BMP), m.objects modificherà in modo automatico questo numero in modo da acquisire e rinominare in modo sequenziale un gran numero di immagini. Per esempio, se la prima immagine si chiama "Dia 1.jpg", la seconda si chiamerà "Dia 2.jpg" e

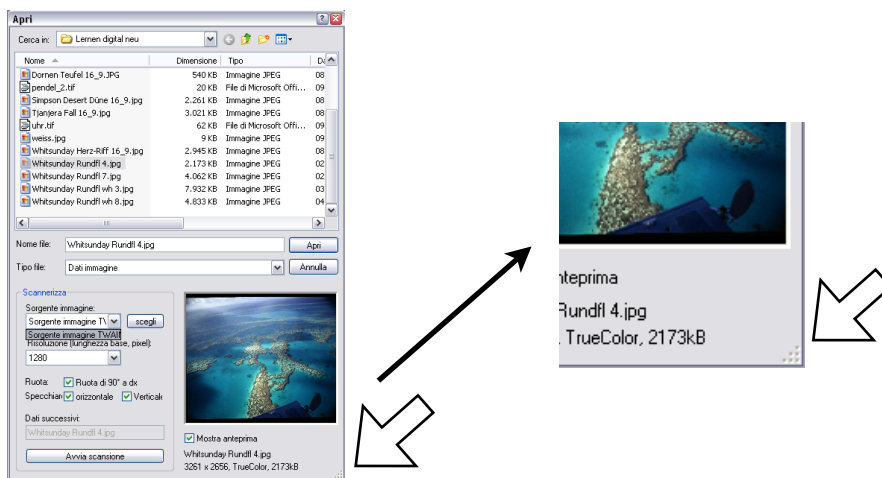
così via fino ad arrivare a massimo “Dia 9.jpg”. Ma se la prima immagine si chiamasse “Brasile 001.jpg” (perciò con 3 numeri) sarà possibile arrivare fino a “Brasile 999.jpg” senza interruzioni.

Se si apre la finestra dedicata allo scanner sarà possibile avere un anteprima dell'immagine da acquisire, tuttavia il comando “Avvia scansione” procederà all'acquisizione di tutte le immagini disponibili nello scanner.

E' possibile utilizzare diversi formati di immagini, il più diffuso è sicuramente il 3:2 (formato del 35mm). Gli altri formati (4:3, 16:9, etc.) verranno automaticamente adattati per una visualizzazione corretta senza deformazioni.

Consigli per la finestra Seleziona file immagine

Spesso non si prende in considerazione la possibilità di modificare la dimensione dell'intera finestra tramite la presa ed il trascinarsi di un angolo della finestra stessa. Cercate di utilizzare spesso questa funzione poiché si ha un notevole miglioramento della visualizzazione dei file, sia in acquisizione che nelle comuni visioni.



Anche con l'apertura della finestra di dialogo di uno scanner TWAIN è possibile utilizzare la finestra in m.objects.

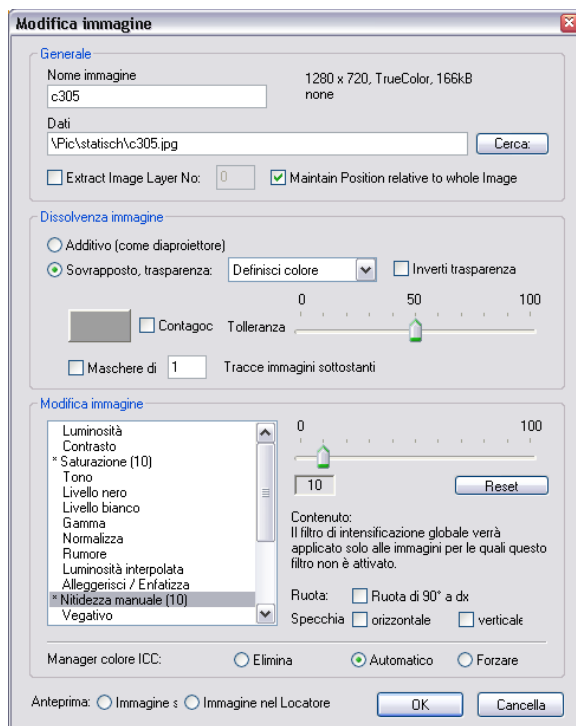
Questo è utile, per esempio, se bisogna saltare una serie di immagini o se bisogna individuare una singola immagine all'interno di una lista. Naturalmente è possibile modificare l'acquisizione, il riflesso o la risoluzione, in qualsiasi momento durante il ciclo di scansione (anche se già in corso).

Così come altre finestre di dialogo in m.objects, la finestra in questione si basa sugli standard di Windows. Ciò significa che questa permette le stesse possibilità di copia/incolla, di modifica nome, di spostamento e di eliminazione dei file, come se vi trovaste ad utilizzare una finestra di Risorse del computer.

Inoltre potrete attribuire un nuovo ordine alla visualizzazione corrente, o modificare la visione dei file (es. per vedere un anteprima).

Color Management, mixaggio immagini ed elaborazione immagini

Facendo un doppio click con il tasto sinistro del mouse sulla piccola linea al di sotto di un'immagine si aprirà la finestra di "Modifica immagine" (qui sotto).

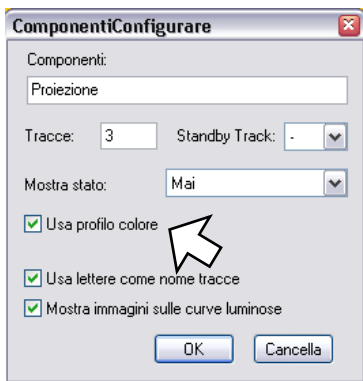


Color Management

m.objects mette a disposizione, fin dalla versione v3.5, un Color Management integrato. Per una proiezione colorimetrica fedele di un'immagine digitale tramite un videoproiettore o su un monitor, è necessario seguire alcune regole del procedimento di elaborazione dell'immagine.

Infatti, per riprodurre in modo fedele i colori di un'immagine, che può essere importata nel PC tramite una fotocamera digitale o uno scanner, ed essere elaborata tramite programmi di fotoritocco o di elaborazione di audiovisivi, l'ICC (International Color Consortium) ha sviluppato uno standard colorimetrico (ICC-Profile). Ovviamente diversi profili colore riflettono (e influenzano) i risultati colore a seconda delle tecnologie specifiche e degli apparecchi utilizzati.

Lo spazio colore sRGB rappresenta un insieme di molti standard e permette una buona qualità colorimetrica durante le proiezioni. Usa lo stesso standard di HDTV e HDTV-RGB utilizzati in molti proiettori digitali (come il Canon SX60 e SX7), che offrono la possibilità di proiettare in conformità al sRGB.



L'sRGB in realtà è piuttosto ridotto in confronto ad altri spazi colore, tuttavia non avrebbe senso cominciare a lavorare con spazi colore più ampi fin dall'inizio, in quanto i filtri utilizzati durante l'elaborazione delle immagini comporterebbero una perdita di informazioni. Di conseguenza, è consigliabile utilizzare gli spazi colore solo alla fine del lavoro, in modo da riequilibrare le eventuali differenze tra le immagini elaborate e quelle "pure". AdobeRGB è uno spazio colore molto utile in tal senso poiché molte fotocamere digitali lavorano già con questo standard. Quindi le immagini acquisite hanno già al loro interno questo spazio colore ed è possibile interpretarle nel modo corretto.

La modifica di tutte le immagini può avvenire anche grazie all'uso dei 16 bit di profondità colore. Infatti m.objects ha al suo interno un Color Management in grado di convertire automaticamente le immagini in sRGB.

Il Color Management si avvia solitamente in automatico, tuttavia è possibile attivarlo manualmente tramite le impostazioni dei componenti della proiezione. Inoltre è possibile personalizzare queste impostazioni per ogni singola immagine, utilizzando i comandi “Elimina” oppure “Forzare” presenti nella finestra “Modifica immagine”.

A questo proposito m.objects permette di tarare grazie alla correzione automatica le immagini, sia per una visione su monitor che per il videoproiettore. Tuttavia, utilizzare i profili colore generici per monitor e videoproiettore, non sono sicuramente la soluzione ideale. Per avere una visione colorimetrica corretta è necessario utilizzare dei calibratori come i colorimetri come i DataColor Spyder 3 Pro o Elite (utilizzabili solo per monitor e videoproiettori), oppure usando uno spettrofotometro come il X-Rite ColorMunki Photo (per monitor, videoproiettori e stampante).

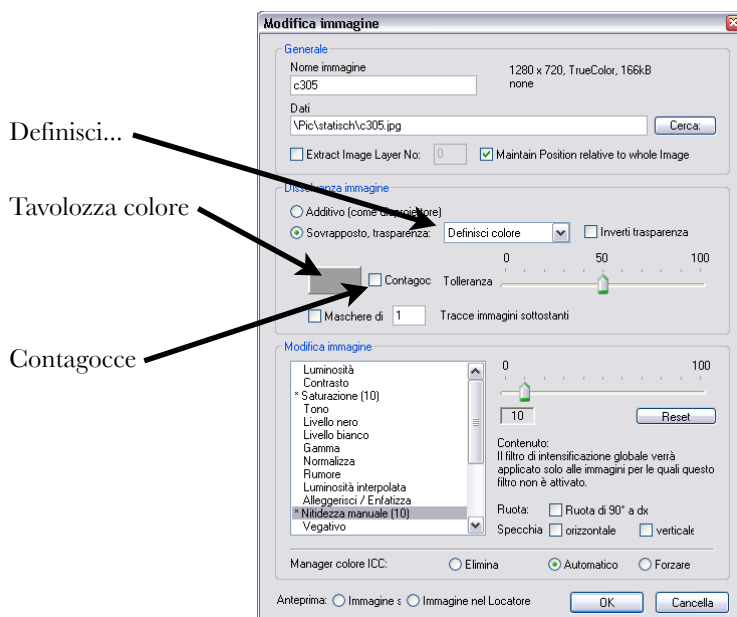


Un colorimetro DataColor Spyder 3 Elite per calibrare monitor e videoproiettore

Trasparenze

Con le trasparenze è possibile sfruttare il “Canale Alpha” di PhotoShop per creare dei “buchi” in un'immagine opaca. Questo è utile per i titoli o ritagli speciali, tuttavia può essere usato in tutte le situazioni che richiedono una sovrapposizione particolare.

Le modalità di trasparenza “Definisci colore”, “Definisci tono colore” e “Definisci luminosità” c'è la possibilità di indicare un colore specifico grazie alla tavolozza colori. Cliccando sul “Contagocce” è possibile prendere come riferimento un punto dello schermo per la definizione della trasparenza.



Per visualizzare l'immagine a pieno schermo durante le regolazioni, selezionate all'interno della finestra il comando "Anteprima: Immagine singola". Cliccando su "Immagine nel locatore" vedrete la dissolvenza realizzata con m.objects, con tutti gli effetti e la trasparenza che avete applicato all'immagine.

Tutte le modifiche alle immagini non sono distruttive. Ciò significa che siete liberi di sperimentare l'utilizzo di vari effetti senza pregiudicare la resa qualitativa dell'immagine.

Dissolvenza di diversi oggetti

Tramite la dissolvenza è possibile sovrapporre immagini differenti, anche se di forme geometriche diverse, sopra all'immagine di sfondo.

Ad esempio, per rendere trasparente lo sfondo di un titolo è sufficiente entrare nella finestra "Proprietà immagine" ed indicare la modalità "Sovrapposto: definisci colore" selezionando poi, con la "tavolozza colore", il colore di sfondo da rendere trasparente. Consigliamo sempre di creare dei forti contrasti tra la scritta e lo sfondo (es. scritta nera e sfondo bianco o viceversa), in modo da non compromettere la corretta visione.

Perciò è possibile aggiungere con m.objects un testo monocoloro che esca dallo sfondo e grazie allo spostamento del righello "Tolleranza" m.objects modificherà la trasparenza che corrisponde più o meno correttamente al colore desiderato.

Inoltre, m.objects possiede anche una funzione automatica particolarmente utile: l'uso del "Canale Alpha" di PhotoShop e di altri programmi di fotoritocco per creare una maschera di trasparenza. Infatti, gli effetti più complessi come ad esempio l'ombreggiatura sotto il titolo (qui sotto), sono possibili solo grazie all'uso del canale alfa.



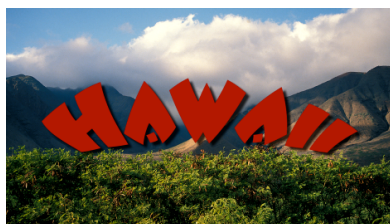
Titolo rosso scuro "modalità additiva"



Titolo bianco "modalità additiva"



Titolo rosso scuro "modalità sovrapposta"



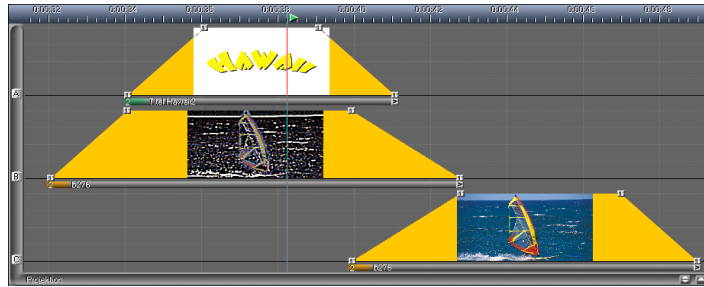
Titolo rosso scuro "modalità sovrapposta" con ombreggiatura

Perciò potete creare semplicemente un immagine/titolo creata con Adobe Photoshop. Questa è un'operazione molto veloce e potrete sfruttare quest'immagine in trasparenza sopra ad un immagine di sfondo. Create il testo come più vi piace e completatelo eventualmente con gli effetti desiderati, ad es. l'ombreggiatura. Salvate il file in formato .PNG. Caricando l'immagine in m.objects, nella finestra "Proprietà immagine" impostate "Sovrapponi: Alpha Channel" e lo sfondo diventerà trasparente. La procedura di come creare un immagine trasparente con PhotoShop è stata descritta nei capitoli precedenti.

Una volta che il testo è pronto, utilizzando lo "strumento sposta" (il pulsante con la freccia di Photoshop) cliccate sull'immagine e trascinatela da Photoshop, passando sulla barra delle applicazioni di Windows, direttamente nel componente "Proiezione" di m.objects (in una parte libera della traccia).

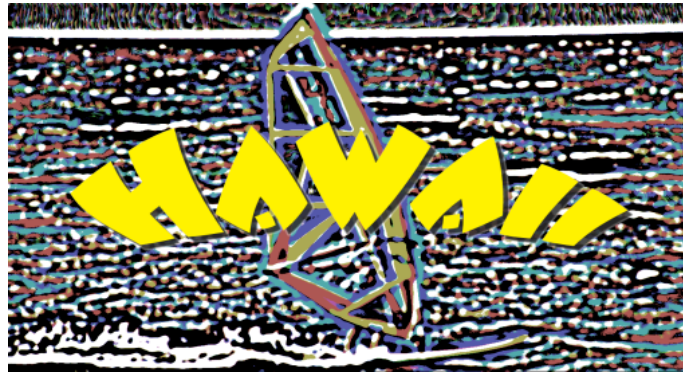
L'operazione terminerà con la comparsa del file trascinato da photoshop, titolato come "Photoshop_data_ora".

Terminata l'importazione del titolo, m.objects genera in automatico una copia del file trascinato in formato PNG, salvandola all'interno della cartella della proiezione. Il formato del file PNG (Portable Network Graphics) ha il vantaggio di mantenere le impostazioni di trasparenza date in Photoshop.



Esempio: Dissolvenza di un titolo con sovrapposizione di un'immagine modificata.

Qui vengono utilizzati gli effetti "Diminuisci saturazione (-67)", "Diminuisci contrasto (-18)" e "Evidenza contorno (4)" per rendere più efficace gli effetti del titolo.



Presentazione directAV

Rendering da m.objects

Il nostro lavoro può essere visualizzato in qualsiasi momento su uno schermo o avviato direttamente da m.objects. Infatti m.objects permette un rendering “in diretta” che non necessita tempi di attesa nonostante l’altissima qualità di uscita. Per “rendering corretto” si intende perciò che tutto il lavoro di dissolvenza, effetti speciali statici o dinamici, riproduzioni video, mixaggi audio ed effetti sonori vengono riprodotti fedelmente e correttamente durante la proiezione “in diretta”.

Infatti m.objects possiede al suo interno un sistema nel quale tutti i passaggi sono gestiti e programmati per essere calcolati nel momento migliore, in modo da essere eseguiti e riprodotti nel punto esatto richiesto. Secondo questo principio m.objects directAV è in grado di riprodurre 60 fotogrammi al secondo in alta risoluzione e, se necessario, può gestire contemporaneamente più proiettori digitali.

m.objects, come qualsiasi altro programma, deve comunque condividere le risorse del PC con gli altri programmi in esecuzione, perciò è possibile che un processo impegnativo a livello informatico, avviato in contemporanea ad m.objects, possa inficiare il timing (il calcolo di sincronizzazione) della riproduzione. Anche delle applicazioni relativamente leggere, ma intense, come per esempio programmi di comunicazione per PDS, possono sovraccaricare il processore e portare pertanto ad un disturbo della riproduzione. Per questo motivo è consigliabile chiudere qualsiasi programma superfluo prima dell’inizio della riproduzione, utilizzando il Task Manager di Windows.

Il Task Manager di Windows si può richiamare utilizzando il menu a comparsa (clic con il destro sulla Barra delle applicazioni) e selezionando la voce “Task Manager”. Consigliamo di chiudere applicazioni come: rilevatori di temperatura del PC, Internet Browser, programmi di comunicazione, firewall e antivirus (solo se il pc è isolato da internet). Per i Notebook consigliamo di disattivare anche la modalità rete.

La riproduzione “in diretta” da m.objects ha il vantaggio di mostrare la proiezione sullo schermo del notebook o sul monitor collegato al PC così come appare al pubblico con il videoproiettore. Inoltre se il PC è dotato di più monitor è possibile avere su un monitor (normalmente il principale) la finestra principale di m.objects e sullo schermo secondario la finestra (a pieno schermo) della proiezione. Naturalmente il pubblico vedrà solo il risultato finale, ovvero la finestra dello schermo virtuale. Inoltre è possibile visualizzare (sullo schermo primario) i punti preprogrammati come testo di aiuto per un eventuale relatore, cosa che viene facilitata dalla funzione “live” del programma. Naturalmente m.objects è in grado di gestire, durante la riproduzione con directAV, una serie di periferiche quali mixer, videoproiettori, diaproiettori e molte altre apparecchiature. Inoltre, grazie al modulo “Audio PRO” sono disponibili fino a 16 canali audio (8 x stereo).

Post Processing

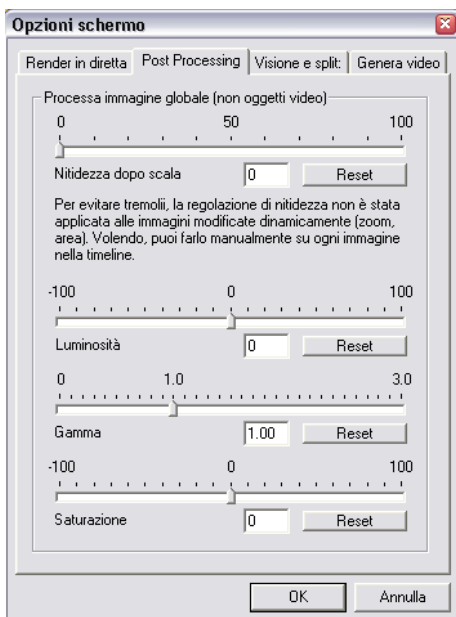
Un’importante caratteristica di m.objects, inserita fin dalla versione v 3.5, è la rielaborazione automatica, chiamata anche “Post Processing”.

All’interno della finestra “Opzioni schermo” (clic con il destro sullo schermo virtuale) troverete le impostazioni necessarie.

La impostazione più importante riguarda il ridimensionamento dell’immagine. Ogni ridimensionamento in scala delle immagini, che può avvenire direttamente tramite fotocamera, scanner o con un programma di fotoritocco, comporta una inevitabile perdita di qualità. Utilizzando il sistema interno di m.objects tutte le modifiche saranno gestite in modo più accurato. Il Post Processing perciò mette in scala automaticamente le immagini in base alla risoluzione dello schermo.

Due informazioni:

- una modifica delle dimensioni non è necessaria se si genera un video, ma solo per la visione “in diretta”;
- una modifica delle dimensioni dell’immagine dev’essere sempre l’ultimo passo, in quanto nei migliori dei casi equivarrebbe ad una modifica irrilevante, ma anche ad una riduzione di qualità nel peggiore dei casi.



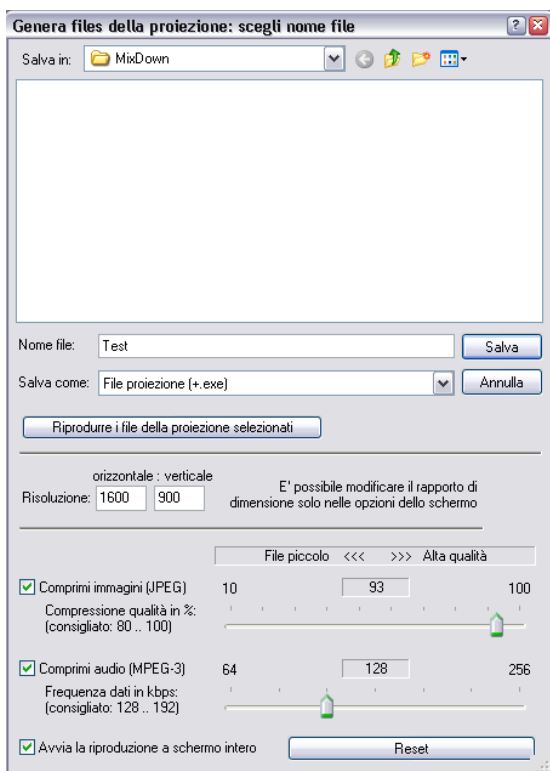
Inoltre è possibile modificare nel Post Processing, le impostazioni di luminosità, di saturazione e la gamma colori. In particolare le impostazioni della gamma possono essere importanti, se per esempio dovete presentare il lavoro in condizioni di luce inadatte e se le parti di oscurità risultano grigie scure anziché nere e quindi il lavoro non risulterebbe nemmeno riconoscibile.

Rendering corretto con i file EXE

m.objects directAV è in grado di esportare l’intera proiezione (immagini e l’audio) in un file unico e completo. Questo file non include solamente le immagini e l’audio, ma anche l’intero rendering software della riproduzione stessa. Ciò significa che questo file è la nostra proiezione completa e può essere riprodotto su qualunque PC o notebook, anche senza aver installato m.objects.

I programmi di montaggio video tradizionali impongono qualità o dimensioni specifiche, andando a complicare la proiezione, inoltre la maggior parte costringono l’utente a creare file video molto pensanti che rallentano il PC andando a inficiare la qualità della proiezione. I file di presentazione di m.objects directAV utilizzano invece lo stesso motore grafico dello schermo di anteprima e, di conseguenza, mostrano la stessa qualità e la stessa velocità di esecuzione.

Perciò, uno dei punti di forza dell’eseguibile generato da m.objects è proprio la qualità alta, legata ad un file decisamente



piccolo. Tuttavia, qualora il file risultasse comunque troppo pesante, i file directAV “.exe” hanno la possibilità di ridimensionare le immagini automaticamente a seconda della dimensione (risoluzione) dello schermo/videoproiettore.

Inoltre, per compattare ulteriormente il file “.exe” possiamo attivare la “compressione Jpeg” per le immagini. Ma attenzione, l’attivazione di questa voce provoca una compressione media del 85%, facendo calare la qualità delle immagini. Perciò per mantenere intatta le qualità delle immagini possiamo generare un file eseguibile senza compressioni oppure gestire la proiezione “in diretta” da m.objects.

Gestione per la proiezione in remoto

m.objects offre anche la possibilità di gestire la proiezione in remoto. A questo proposito è possibile utilizzare i tasti multimediali presenti sulla tastiera del PC oppure un telecomando esterno.



In particolare per le riproduzioni Live (dal vivo - per conferenze etc.), il telecomando è estremamente utile ed interessante, in quanto permette di variare la durata del commento Live senza limitare la libertà di movimento delle immagini. Il modello sopra raffigurato ha una porta USB 1.1 / 2.0 ed ha un raggio di circa 10 mt. Questo telecomando dispone delle funzioni Play, Stop, Avanti, Indietro e di controllo sul volume.

Il riconoscimento della periferica è automatico con Windows 98/Me/2000/XP non appena viene inserita la chiave USB. Non è necessario installare alcun software.

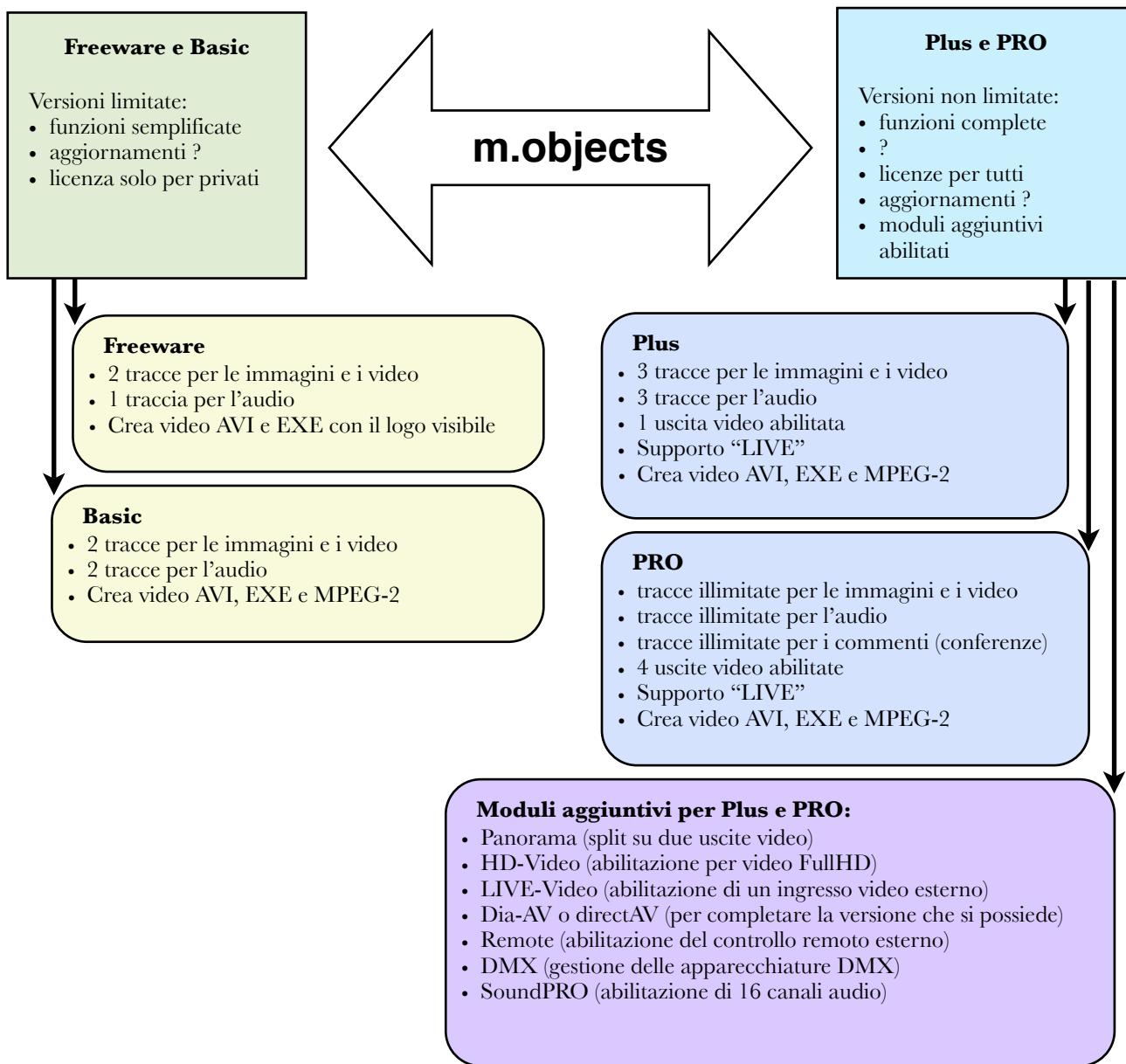
Dopo l’inserimento della chiave m.objects è pronto per essere avviato nuovamente e la proiezione può partire premendo semplicemente il tasto Play del telecomando.

Il telecomando può essere utilizzato per il rendering “in diretta” da m.objects, così come per l’avvio dei file EXE.

m.objects – Il sistema

Aggiornamenti e moduli aggiuntivi

m.objects si sviluppa in diversi processi di ampliamento. Le versioni plus e pro possono essere ampliate tramite moduli aggiuntivi per utilizzi più complessi. Qui un elenco delle caratteristiche di ogni versione e dei moduli aggiuntivi disponibili.



Per eventuali chiarimenti sulle versioni disponibili e sui moduli aggiuntivi, contattare Andreella Photo al numero telefonico 0331.679350, oppure via email all'indirizzo info@andreella.it

Premesse di sistema

ANALOGICO Requisiti minimi Dia-AV

Le seguenti caratteristiche riguardano i requisiti minimi di un sistema (PC desktop o Notebook) per l'utilizzo di m.objects per la gestione di periferiche esterne quali diaproiettori:

- CPU 200 MHz, 64 MB RAM
- 50 MB spazio libero sull'hard disk
- Scheda grafica SVGA 800x 600, 256 Colori
- Monitor 15"
- almeno 1 porta seriale libera o un adattatore USB->seriale RS232 (come descritto nei capitoli precedenti)
- Microsoft Windows 98 SE o superiore
- Scheda Audio

DIGITALE Requisiti minimi directAV

I seguenti requisiti minimi riguardano un PC che deve essere utilizzato per le presentazioni directAV:

- CPU 1000 MHz, 512MB RAM
- spazio libero sull'hard disk a seconda del materiale video/immagini
- Scheda grafica XGA 1024 x 768, TrueColor (24 o 32 Bit)
- Monitor 17"
- Microsoft Windows 2000, XP, Vista
- Scheda Audio
- Lettore CD-ROM
- Ad opzione, lettore CD-R o DVD-R e software per masterizzare DVD, Software DVD-Authoring.
- Ad opzione, scanner min. 1200dpi, TWAIN compatibile.

Suggerimenti Hardware

Se state pensando di acquistare un nuovo computer per gestire m.objects vi consigliamo di prendere in considerazione sistemi facilmente aggiornabili in modo da poter potenziare il sistema se richiesto.

In alternativa a PC standard si possono trovare delle macchine Apple Macintosh. Il sistema operativo Mac OSX non è attualmente compatibile, tuttavia tutte le macchine Apple basate su processori Intel possono, grazie al software BootCamp (fornito con tutte le macchine) installare (oltre a OSX) un sistema operativo Microsoft. Pertanto m.objects può essere utilizzato su macchine Apple, a condizione che ci sia installato un sistema operativo Microsoft Windows.

Le prestazioni del processore (CPU) non è fondamentale per ottenere un buon risultato in m.objects, grazie agli algoritmi ottimizzati all'interno di directAV. Infatti, una CPU da 2/3 GHz è normalmente utilizzata meno del 10% durante la riproduzione di immagini/audio ad alta risoluzione.

Invece le caratteristiche delle prestazioni della scheda video sono importantissime. Se state pianificando l'acquisto di un computer assicuratevi di avere una scheda grafica particolarmente potente (adatta a videogiochi o applicazioni CAD) o perlomeno, attrezzatevi con un PC che permetta in un futuro la comoda sostituzione della scheda.

Eventualmente sono compatibili anche i Notebook (computer portatili) a condizione che abbiano una scheda video piuttosto buona, in modo che sia compatibile con le proiezioni HD con directAV. Infatti, proprio per la dimensione dei PC portatili, questi sono particolarmente comodi da trasportare, malgrado la limitata potenza di calcolo.

Se invece la vostra priorità è la potenza di calcolo, allora esistono anche macchine con più processori, come per esempio Intel Core 2 Duo. Queste macchine sono in grado di utilizzare più uscite video contemporanee in modo da gestire un proiettore digitale per la proiezione e un display per la struttura di m.objects con le sue tracce.

Nei Notebook con tecnologia Intel Centrino la frequenza (potenza) della CPU è più limitata se comparata a Notebook della stessa categoria, poiché sono destinati alla “mobilità” e devono contenere i consumi. Per fare un paragone con una CPU Pentium 4, la frequenza di un Notebook Centrino deve essere moltiplicata per 1,5.

m.objects è compatibile anche con processori AMD.

Riguardo la scheda grafica. Per gestire in modo fluido gli effetti dinamici (movimento delle immagini) è assolutamente necessario che la scheda grafica abbia un frame-rate (frequenza) di riproduzione alta e costante. Se la vostra scheda non è potente, le immagini non si susseguiranno fluidamente ma a scatti.

Per una riproduzione fluida di proiezioni digitali ad alta risoluzione sono adatte le schede grafiche con processori video ATI Radeon 9600 Pro e superiori (anche X700 o X1600 e superiori), così come NVidia GeForce FX 6600 e superiori. Anche con altre generazioni di schede grafiche è possibile avere ottimi risultati.

Per avere le performance massime delle vostre schede grafiche suggeriamo di effettuare spesso gli aggiornamenti disponibili utilizzando i siti di assistenza tecnica dei produttori (www.ati.com e www.nvidia.com).

Per avere un'idea della potenza della vostra scheda grafica, guardate le caratteristiche tecniche e valutate la voce “Memoria RAM dedicata”. Le migliori schede grafiche offrono memorie da 512 Mb in su (per proiezioni complesse consigliamo almeno 1 Gb).

Tenete presente che, nei computer portatili, la memoria della scheda video potrebbe essere “condivisa” con la memoria del sistema (Shared Memory). Questi sistemi non sono consigliabili, a meno che non si possa forzare la quantità di memoria disponibile per la scheda grafica.

Inoltre, se state per acquistare un Notebook assicuratevi che sia in grado di utilizzare una risoluzione dello schermo di 1280x800 pixel e abbia un'uscita video in grado di raggiungere la risoluzione di 1920x1080 pixel, in modo da poterlo poi collegare ad un videoproiettore FullHD.

Buon divertimento e buon lavoro!

Contatti

Il Software m.objects è stato sviluppato da:

Dipl. Inf. (FH) Steffen Richter

Dipl. Inf. (FH) Ralf Wehner

Siamo reperibili al seguente indirizzo:

m.objects Präsentationstechnik e.K.

Josef-Wintrup-Weg 23a

D - 59387 Ascheberg

Tel.: +49 (0)2593 9 88 88

Fax +49 (0)2593 9 88 89

support@mobjects.com

<http://www.mobjects.com>

Il Software m.objects è distribuito in Italia da:

Andreella Photo

Piazza XXV Aprile, 11b

21052 - Busto Arsizio - VA

Tel.: +39 0331.679350

Fax: +39 0331 326322

info@andreella.it

www.andreella.it

Il manuale m.objects in italiano è stato preparato da:

Dott.sa Sarah Leoni (traduzione)

Simone Andreella (adattamento)

Siamo a vostra completa disposizione per qualsiasi domanda o suggerimenti su m.objects.

Rivolgetevi a noi anche per richieste particolari o se volete suggerimenti in merito alle periferiche da utilizzare con il nostro programma.

Note: